PLAYSTATION 2 ■ XBOX ■ GAMECUBE ■ GAMEBOY ADVANCE

playtime!



PLAYTEST PS2

V-RALLY 3

Egy ralijáték, amelyik a célban talán megelőzi a World Rally Championshipet

PLAYTEST PS2/XBOX

PRISONER OF WAR

Alternatív nyári tábor a Harmadik Birodalomban. Hogyan jutunk haza?

Az első igazi szerepjáték Xboxra. Hát... tényleg nem aprózták el!

PLAYTEST XBOX

MORROWIND

PLAYTEST XBOX

HUNTER THE RECKONING

Négyen az egész Túlvilág ellen

ROMANCE OF THREE KINGDOMS VII (PS2) • MOTOGP (XBOX) • LEGION LEGEND OF EXCALIBUR (PS2) • GUNVALKYRIE (XBOX) • FREEKSTYLE (PS2) • MX SUPERFLY (PS2) • GUN METAL (XBOX) • CRASH (XBOX)

A2 POSZTER: LEGION - LEGEND OF EXCALIBUR ÉS GUNVALKYRIE

2002. szeptember Ára: 996 Ft

02009

9 771586 682003


minőség, tapasztalat, megbízhatóság
CD, MC, DVD GYÁRTÁS
biztos alapokon
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

SZIASZTOK!

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!



Dühöng a nyár, dühöng a kánikula, dühöng a Vári Zoli (nem szeret melegben játszani, különösen akkor, ha valamilyen havas pályán csúszkálnak a kerekei). Szerencsére a kiadók is dühöngő formájukat hozzák, mert távolról sem a nyári, elméletileg "uborkaszezon"-nak titulált időszakban szokásos tikkadt formájukat hozzák: olyan remek cuccokat dobtak a piacra, amelyek még a karácsonyi játékdömpingben is remekül megállnák a helyüket! Nyilván egyszerre támadt az a gondolatuk, hogy abban az időszakban hozzák ki nagy neveiket, amikor komolyabb vetélytársakra úgysem kell számítaniuk... Így tehát mindannyian tévedtek, bár nekünk ez így tetszik! Az e havi felhozatalra tehát a GameCube-tulajdonosokon kívül talán senkinek sem lehet panasza, maximum annyi, hogy túl sűrűn kell előjönnie megszokott kis tavából, ahol jól megérdemelt éves hűsölését, valamint söreit tölti. Részünkről éppen teljesen meg- és kiszáradtunk, ami egész egyszerűen tarthatatlan állapot, így tehát jó szórakozást ehhez a számhoz, mi megyünk is vissza csobbanni. Egészségetekre!

Ja, bocs, refrén: „Köszi, hogy megvettél bennünket most is."

Playtime!-team



54 GUNVALKYRIE

PLAYTEST



Test Drive

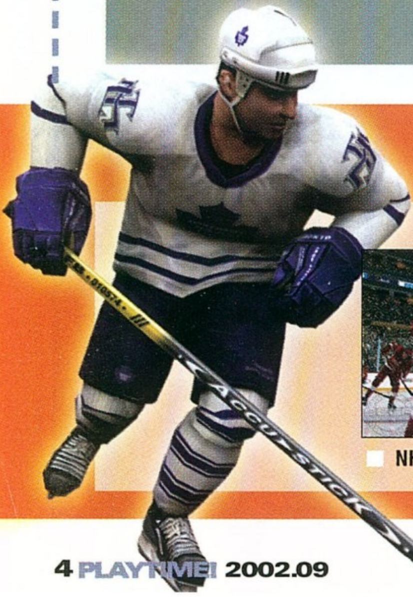


Freekstyle



Legion: The Legend of Excalibur





20 RATCHET & CLANK



NHL 2K3



Super Mario Sunshine



Sly Cooper



TIF 2003



32 V-RALLY 3



36 MORROWIND



44 HUNTER THE RECKONING

PLAYTIPP

80 PRISONER OF WAR

Vári Zolit bezárták a gonosz németek egy fogolytáborba, amikor pusztán turisztikai célzattal Németország légterébe látogatott egy bombázógép fedélzetén. Kíváncsian várjuk, meg tud-e lógni!



PLAYNEWS

PREPLAY

PLAYTEST

HÁTSÓ FERTÁLY

SONIC MEGA COLLECTION

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **SONIC TEAM**
MEGJELENÉS **GC 2002. VÉGE NTSC**



Az eddigi két Nintendo-gépre megjelent Sonic-játék hatalmas siker lett (mind a Sonic Advance, mind a Sonic Adventure 2 átlépte az egymilliós példányszámot), így nem meglepő, hogy a Sega nem hagyja kihasználatlanul a lehetőséget: jön a GBA-s változat folytatása, és az első Sonic Adventure-t is átírják GameCube-ra. Ennél azonban nagyobb meglepetés, hogy még idén kijönnek egy gyűjteménnyel, amiben MegaDrive-os és Saturnos programok kapnak helyet, összesen hét darab. Ezek semmiféle grafikai tuningoláson nem mennek keresztül, sőt nem is átírják őket, hanem tulajdonképpen az eredeti gépeket emulálják. Ez persze azért van, hogy minél hamarabb megjelenhessen a program; a szeptemberben megjelenő japán változat rekordidő, öt hónap alatt készül el! A játékok a következők: Sonic the Hedgehog 1-2-3, Sonic Knuckles, Sonic 3D Blast, Sonic Spinball és Dr. Robotnik's Mean Bean Machine. A lista kicsit hiányosnak tűnhet, olyan klasszikusok nincsenek rajta, mint a Sonic CD, a Sonic Chaos vagy a Sonic R. Ez egyébként azért lehetséges, mert valószínűleg jövőre megjelenik egy újabb gyűjtemény és arra is kell hagyni nagy neveket.

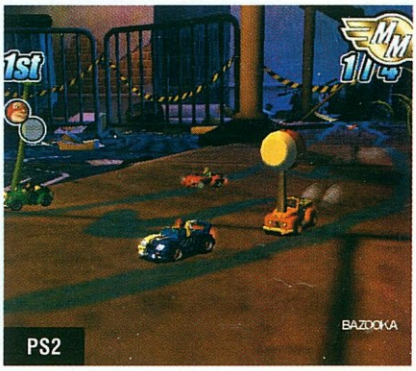




MICRO MACHINES

KIADÓ **INFOGRAMES**
FEJLESZTŐ
INFOGRAMES SHEFFIELD
MEGJELENÉS
PS2, XBOX 2002. NOV. NTSC

A Micro Machines-széria meglehetősen idős, az első epizód 1991-ben jelent meg, és azóta 11 platformon tűntek fel a minijárgányok. Ehhez idén csatlakozik a PS2 és az Xbox is (hivatalosan ugyan nem jelentették be, de szerintünk egyáltalán nem kizárt egy GC-verzió), hiszen a karácsony előtti időszakra időzítve megjelenik az új változat, ezúttal nem az eddigi fejlesztőktől, a Codemasterstől, hanem az Infogrames egyik belső csapatától. Ezúttal nyolc – persze kissé debil – versenyző lesz választható, mindenkihez több járgány is tartozik, hiszen nem mindig kell úton menni, néha mondjuk tankot vagy motorcsónakot kell használnunk. A pályák ezúttal is egy ház körül helyezkednek el, de most sokkal nagyobb lesz rajtuk az élet: a kertben csirkék kapirgálnak, a garázsban egy fickó szereli a kocsiját, a laborban pedig Dexter-szerű figurák hajtják végre a legfurább kísérleteket. Ezeken felül persze – mint minden hasonló játékban – felvehetünk különböző fegyvereket, egy Cel Damage-es kalapácstól kezdve a rakétákig.



PS2

LAMBORGHINI

KIADÓ/FEJLESZTŐ **RAGE** MEGJELENÉS **XBOX 2003. ELEJE PAL, PS2 2003. TAVASZ PAL, GC 2003. ŐSZ PAL**


XBOX


XBOX

Volt már saját játéka a Porsche-nak (EA), a Ferrarinak (Sega), készül a Mercedesnek és a Chevroletnek (mindkettő TDK) – és most már a Lamborghininek is. A program érdekessége, hogy a – jelenleg az Audi tulajdonában levő – olasz cég kereste meg a Rage-et, hogy készítsenek egy játékot autóik alapján. Az eddigi összes – tehát kilenc – Lamborghini-modell kipróbálható lesz a GT 350-től egészen a nemrég bemutatott Murcielagoig – ráadásul ezek legalább 25 különféle verzióban fognak megjelenni (például Countachból négy, a Diablóból pedig öt típus lesz). Kilenc helyszínen körülbelül 25 pálya (plusz ezek fordított verziója) lesz bejárható, és ezt tovább cifrázza a négyféle napszak és a rendkívül változatos időjárás. Utóbbi egyébként a szikrázó napsütéstől a trópusi viharig terjed, amikor is az alacsonyabban fekvő útszakaszokon hatalmas tócsák alakulnak ki; emellett még megemlítendő az öt sűrűségi „fokozattal" bíró köd. Egy interjúban a főprogramozó közölte – az Xbox-verzióról –, hogy „minden mindenen tükröződik és minden mindenre árnyékot vet" (remélhetőleg a járgányok is törnek majd). Minden gépen lehetőség lesz négyszereplős osztott képernyős játékra, ezenfelül összesen nyolc PS2-t vagy Xboxot lehet összekötni link-kábellel. Xboxon lehetőség lesz online versenyzésre is.



GHOST MASTER

KIADÓ **EMPIRE** FEJLESZTŐ **SICK PUPPIES**
MEGJELENÉS **PS2, XBOX 2002. VÉGE NTSC**





Erről a játékról érdekes módon mindenkinek a Sims jut az eszébe – pedig itt teljesen másról van szó. Ugyan itt is adott egy helyszín (a luxushajótól és vonattól egészen a kastélyig és az őrültekházáig), ahol a lakók – vagy utasok – élik mindennapi életüket és itt is be kell ebbe avatkoznunk. Most ugyanis az lesz a feladatunk, hogy a Túlvilági Ügynökség megbízásából a frászt hozzuk az emberekre. Minden helyszínen lesz pár célunk (általában a következőről van szó: el kell érni, hogy egy adott figura elmenjen egy bizonyos helyre és ott megtegyen valamit), amelyeket szolgáink segítségével tudunk elérni. Mindig lesz pár szellemünk induláskor, őket kell megidézni a forgalmas helyekre. Ha sikerül megijesztenünk valakit, akkor némi plazmával leszünk gazdagabbak – ezzel lehet újabb és újabb éteri lényeket megidézni, illetve a már meglévőknek új képességeket vásárolni. A kamerát kedvünk szerint mozgathatjuk (természetesen a falak nekünk sem jelentenek akadályt), és szellemeinknek is rengeteg parancsot adhatunk ki – e nélkül is próbálkoznak persze, de nem olyan eredményesen. Mintegy 60 különböző kísértet lehet parancsnokságunk alatt, ők összesen 150 varázslatot, képességet tanulhatnak meg. Meglehetősen egyedi játék lesz a Ghost Master – már ha ugyan elkészül; ugyanis már több mint két és fél éve áll fejlesztés alatt (ráadásul egyelőre csak PC-s képeket adtak közre).

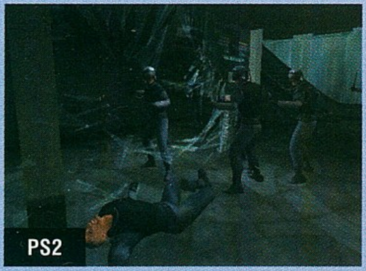
MINORITY REPORT

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **TREYARCH**
MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2002. TÉL PAL**

Az Activision által nemrég megvett Treyarch a Spider-Man motorját felhasználva készíti legújabb filmadaptációját. A Minority Report (nálunk különvélemény címen szeptemberben mutatják be) Spielberg legújabb filmje, mely a nem túl távoli jövőben játszódik; akkor, amikor a rendőrség már a bűncselekmények elkövetése előtt le tudja tartóztatni a rosszfiúkat. A játék nagy vonalakban követi a filmet, de leginkább az abban megismert világ – a helyszínek, a fegyverek, a járművek stb. – lesz ismerős. A főszereplő nevében azonos lesz a filmbelivel (John Anderton), viszont a fizimiskája nem, mert Tom Hanks nem járult ehhez hozzá. Noha lesznek kalandelemek is a programban (bizonyítékokat kell megtalálni és embereket kihallgatni), azért a legfontosabb a harc lesz – az esetek körülbelül felében kézzel-lábbal, máskor meg a különböző sci-fi fegyverekkel (pulzusgránátok, vortex puskák, Sick Stick kábítóbotok). Emellett sok küldetésben fontos szerep jut a jet-packnek is, az egyik pályán például ezzel kell elmenekülni a minket üldöző robotok elől. A fejlesztők két dologra igazán büszkék nagyon: a valós fizikára (verekedéseknél is sokat fog számítani), és az üvegek törésének effektjére – szinte minden pályán keresztülhajigálhatjuk ellenfeleinket üvegfalakon.



PS2



PS2

KNIGHT RIDER

KIADÓ **KOCH MEDIA**
FEJLESZTŐ **DAVILEX**
MEGJELENÉS **PS2**, GC, **XBOX 2002. VÉGE NTSC**



Mivel manapság már szinte minden jelenleg futó filmsorozatból készül egy játék, a kispénzű kiadók kénytelenek régebbi alkotások jogait megvásárolni – így került a képbe a Knight Rider is. A programban összesen tíz küldetés kap helyet, amelyek egy zseniális bűnöző, Garth elfogására irányulnak (de feltűnik a színen KARR is, kocsink gonosz „testvére"). A játékban sajnos csak KITT-et irányíthatjuk, tehát szőrös mellkasú hősünkkel nem szállhatunk ki a



kocsiból, hogy hatalmas mázliknak köszönhetően megmentsük a bajba jutott hölgyeket. Természetesen azért nem lesz egyhangú a dolog, már csak azért sem, mert autónk rengeteg speciális képességgel bír: tud eszeveszetten száguldani, ugrani, radarozni, olajat sprickolni és szőke nőket ámulásra késztetni. Azt mondjuk nem értjük, hogy miként lehet meghalni – a sorozatban ugyanis KITT-et még rakétavetővel és dinamitokkal sem sikerült kikészíteni. Várhatóan sokakat feltüzel, hogy a cég tárgyal az eredeti főszereplőkkel (Michael, Devon, Bonnie), hogy adják a hangjukat a játékhoz – ők a missziók előtti eligazításoknál susognának gyengéden a hangszórókból.



ANDY MCNAB TEAM SAS

KIADÓ/FEJLESZTŐ **RAGE**
MEGJELENÉS **XBOX 2003. NYÁR**

Andy McNab az angol SAS (Special Air Service) kétszer kitüntetett tagja volt közel egy évtizeden át, mióta pedig visszavonult, könyvek írásával múlatja az időt. Egészen addig, amíg a Rage fel nem kérte, hogy segítsen nekik élethűre formálni egy addig cím nélkül készülő kommandós játékot – Andy kötélnek állt. A Team SAS-ban egy négyfős csapat egy küldetését öleli fel (ez a játékban 12, egyenként legalább egyórás missziót jelent); egy dzsungel mélyén kell egy Piotr Kiminsky nevű kommunista tábornokot lefülelnünk. Természetesen a négy figura (nehézfegyveres, felderítő, mesterlövész, parancsnok) bármelyikét irányíthatjuk, ráadásul többen játszva akár mindegyiket más kontrollálhatja (hogy ez milyen formában zajlik, arról egyelőre nincsenek információk, remélhetőleg online is harcba vonulhatunk, nem csak osztott képernyőn). A fejlesztők egyelőre az esőerdő megvalósítására a legbüszkébbek, és a képek, valamint az E3-on látott videó alapján igazat is kell adnunk nekik: minden levél, virág és fa teljesen 3D-s, ráadásul a változó szélben mindig más intenzitással mozognak; néha a köd miatt alig látunk valamit, máskor meg az ágak között be-betűző nap vakít el minket.





ATV OFFROAD FURY 2

KIADÓ **SONY** FEJLESZTŐ **RAINBOW STUDIOS**
MEGJELENÉS **PS2 2002. NOVEMBER NTSC**





Az ATV Offroad Fury első része 2001 legelején jelent meg, és noha szinte semmi reklámot nem kapott, pár hétig vezette az eladási listákat. Emiatt persze elkészül a folytatás, ezt is az eredeti fejlesztők csinálják. Természetesen minden téren több lehetőségünk lesz, immár negyven pályán szakíthatjuk szét a húsz gépet. A minijátékokon kívül (például foci, fogócska vagy éppen kincsvadászat) hét játékmód lesz, melyek közül mindenképpen megemlíteném a váltót és a leszámolást – utóbbiban minden körben kiszáll az éppen az utolsó helyen lévő. A járművek kétszer annyi poligonból állnak, mint eddig (egyébként mind eredeti modell), és egyéb fejlesztéseket is végeztek az engine-en; messzebbre látni, és a multitextúrázásnak köszönhetően akár be is sarazhatjuk a homokfutókat. A kezelhetőségen is csiszoltak, kicsit élethűbb lett a dolog, mert az ötféle talajtípuson (aszfalt, fű, homok, sár, víz) eltérően fognak viselkedni ATV-ink. Természetesen lesz négyjátékos mód is, ráadásul nemcsak multitappal, hanem az interneten keresztül is – hogy az európai verzióban is lesz e erre lehetőségünk, azt egyelőre nem tudni.

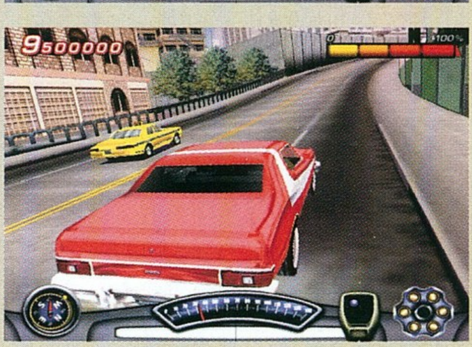
STARSKY & HUTCH

KIADÓ **EMPIRE** FEJLESZTŐ **MIND EYE** MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2002. VÉGE NTSC**



Az Empire valószínűleg sokaknak okozott meglepetést, amikor bejelentették, hogy a hetvenes években készült Starsky & Hutch tévésorozatból játékot csinálnak – ezek után már várjuk, hogy valaki felkapja a Kojak-témát... Bármelyik nyomozót irányíthatjuk, sőt kétjátékos módban is próbálkozhatunk; a két figura persze két külön szerepet is jelent, vagy a piros verdát kell vezetnünk, vagy abból kihajolva kell lövöldöznünk. Az utóbbi mód egyébként támogat (legalábbis a kiadó szerint – ez az utóbbi hónapok tapasztalatai szerint nem nagyon szokott sikerülni) minden fénypisztolyt is, az előbbi pedig a kormányokat. Összesen 25 küldetés vár ránk, lesz, amikor csak versenyeznünk kell, lesz, amikor rengeteg banditát kell kiiktatnunk, és lesz, amikor az autóval fogócskáznunk kell – akit megérintünk, az lesz a veszélyeztetett: pár másodperc múlva felrobban, ha nem adja át a cuccot másnak. Mindehhez meglehetősen gyenge grafika és az eredeti zenék járulnak.

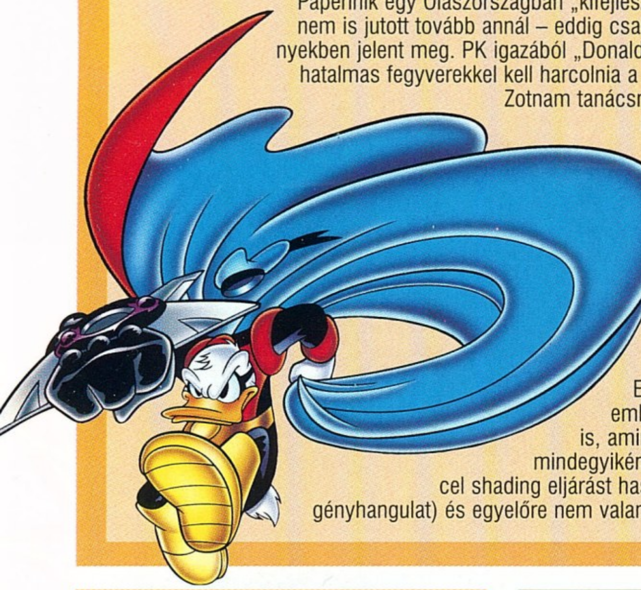


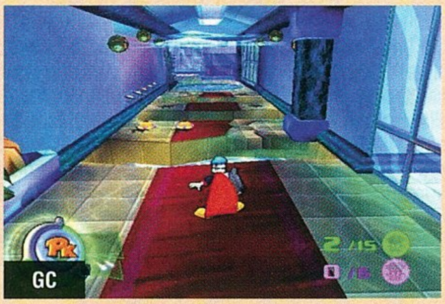


DONALD DUCK AS PK

KIADÓ/FEJLESZTŐ **UBI SOFT** MEGJELENÉS **PS2, GC 2002. ŐSZ NTSC**

Őszintén szólva nekünk halvány gőzünk sem volt róla, hogy ki az a PK, és hogy Donald kacsa miért hordoz magával hatalmas fegyvereket ebben a játékban, de kicsit utánanézve a dolgoknak mindenre fényt derítettünk. Mint kiderült, PK, azaz Paperinik egy Olaszországban „kifejlesztett" Disney-figura, és nem is jutott tovább annál – eddig csak olasz nyelvű képregényekben jelent meg. PK igazából „Donald kacsa a jövőben", ahol hatalmas fegyverekkel kell harcolnia a Zondag parancsnok és Zotnam tanácsnok által vezetett evroni idegenek ellen. Rengeteg sci-fi fegyver áll rendelkezésre, valamint pár más eszköz, mint mondjuk a jet-pack, az iron fist (ez egy boxer) vagy éppen egy szuper kocsi (mint a Batmobil, csak színesben). Ezenfelül PK képes Pókember-szerű lengedezésre is, amire a négy hatalmas világ mindegyikén szükség lesz. A grafika cel shading eljárást használ (tudjátok, a képregényhangulat) és egyelőre nem valami látványos...







■ APRÓSÁGOK

■ A Sony beszüntette a kizárólag Japánban kapható, 1998-ban született PocketStation gyártását, ami egy kis fekete-fehér kijelzős, memóriakártya nagyságú kis konzol volt. Ehhez a játékokat PSX-ről lehetett áttölteni. Összesen 4,9 milliót adtak el belőle.

■ A Sega újra elhalasztotta a GC-s Phantasy Star Online Episode I II megjelenését Japánban, ezúttal egy hónappal, szeptember közepére.

■ A Tecmo bejelentette, hogy a Dead or Alive 4 jövő év végén jelenik meg, platformot egyelőre nem közöltek.

■ A Spyro: Enter the Dragonfly, ami egyelőre csak PS2-re készült, kijön GC-n is, még karácsony előtt.

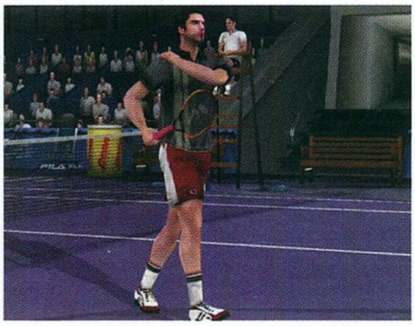
■ A francia kiadó, a Cryo (Megarace 3, The Shadow of Zorro) csődbe ment, 10 évvel alapítása után. RIP.

■ Az Infogrames bejelentette, hogy a második résszel egy napon (The Matrix Reloaded, 2003. május 31.) jelenik meg a Shiny által fejlesztett játék, az Enter the Matrix – mindhárom platformra. A programról egyébként még mindig semmi konkrétumot nem lehet tudni.

■ A Disney jó előre eladta három következő filmjének jogait: a jövőre elkészülő új Pixar-alkotás, a Finding Nemo alapján a THQ készít játékokat minden elképzelhető gépre. A 2003-ban, illetve 2004-ben megjelenő két hagyományos rajzfilmből (Haunted Mansion, Pirates of the Caribbean) a TDK csinál játékprogramokat, szintén minden szóba jöhető masinára.

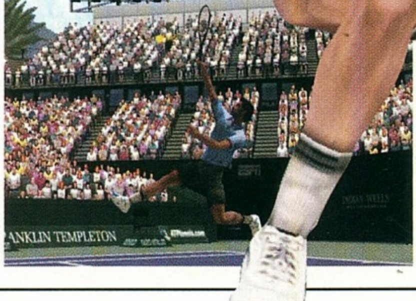
TENNIS MASTER SERIES 2002

KIADÓ/FEJLESZTŐ **MICROIDS**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. NOVEMBER NTSC, PS2 ?**





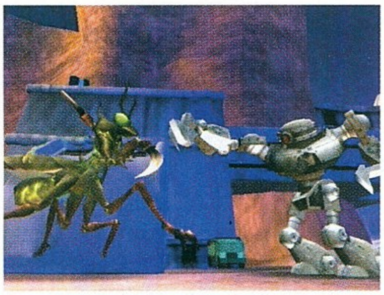
Ez a teniszjáték meglehetősen különbözik a Virtua Tennisektől, például abban, hogy ez sokkal inkább szimulátor, mint egy azonnal kitanulható, egyszerű játék (ezzel persze nem bántani akarjuk a VT-t, mind a mai napig az az egyik legélvezetesebb sportjáték). A TMS- és az ATP-bajnokságok licencével felruházott program teniszezők tanácsai alapján készül, így elég komplex lesz: például az ütéseknél igen nagy fontosságú lesz, hogy éppen milyen testhelyzetben van a karakterünk. Összesen 67 sportoló közül választhatunk (számunkra elég meglepő, hogy a 90%-uk kitalált – akkor minek a drága pénzen vett hivatalos licenc?), őket kell az ATP-ranglista első helyére vezetnünk. Persze páros versenyek is lesznek, nők viszont csak a nézőtéren tűnnek fel. Összesen egytucatnyi stadionban léphetünk fel, melyek teljesen másként néznek ki délben, mint mondjuk egy este nyolckor vívott meccsen. A fejlesztők egyébként a teniszezők megvalósítására a legbüszkébbek, mindegyik legalább 5500 poligonból áll, és az arcuk rengeteg érzelmet tud kifejezni – ráadásul itt is használták az Xbox egyik effektjét, a fur shadinget, amivel a valódihoz igen hasonló szőrt (haj, szakáll) tudtak kreálni. A PS2-verzióról egyelőre semmit nem lehet tudni, csak azt, hogy fejlesztés alatt van.



WAR OF THE MONSTERS

KIADÓ **SONY** FEJLESZTŐ **INCOGNITO**
MEGJELENÉS **PS2 2003. TAVASZ NTSC**

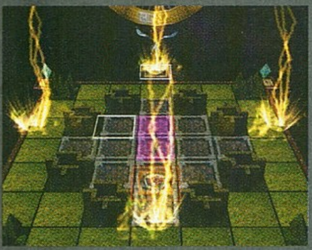
Nagyon úgy néz ki, hogy a Super Smash Brothers Melee (Playtime! 2002/06) divatba hozta az egyszerű verekedős játékokat – Xboxra jön a Whacked! és a Kung Fu Chaos, GC-re a Godzilla, és jövő év elején PS2-n is kipróbálhatunk egy ilyen programot. A Twisted Metal: Black alkotóinak új játéka leginkább az utóbbira emlékeztet, itt is hatalmas szörnyek küzdenek egy nagyvárosban, és persze itt is szét lehet verni minden épületet. A lények ezúttal nem egy filmből jöttek át, hanem teljesen eredetiek, de itt is a B kategóriás filmeket vették alapul: lesz egy szamuráj robot, egy farkasember, egy marslakó, egy mutáns gorilla, vagy éppen az azték tűzisten, Agamo (összesen tíz versenyző lesz). Az irányítás minden eddiginél egyszerűbb: az ugráson kívül csak kétféle támadásunk lehet, valamint meg is ragadhatjuk ellenfelünket – ez fejenként csak ötféle mozdulatot, kombót jelent. Persze az is megoldás, ha valakire rárogyasztunk egy házat (nagyon könnyen megy ebben a játékban), esetleg hozzávágunk pár buszt vagy járókelőt – igaz, ez utóbbi csak poénnak jó, támadásnak nem nagyon lehet nevezni.





YU-GI-OH! DUELISTS OF THE ROSES

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KONAMI**
MEGJELENÉS **PS2 2002. NOVEMBER**





Júniusi számunkban teszteltük a Konami kártyás-mangás sorozatának, a Yu-Gi-Oh!-nak az utolsó PSX-es változatát. Bár nálunk ez a világ nem nagyon ismert, Japánban viszont Pokémon közeli magasságban van a népszerűsége. A Duelists of the Rosesben a rajzfilmsorozat (ezt egyébként nemrég kezdték meg vetíteni Amerikában, és az első hírek szerint a gyerkőcök ráharaptak) minden szereplője feltűnik, a sztori középpontjában a két rivális varázsló, Kaiba és Yugi lesznek. Körülbelül 680 szörny és még 100 másik lap lesz az új programban, ezek mindegyikéhez – a Konami szavaival élve – „minden eddiginél látványosabb" vizuális effekt társul. Maga a játékmenet nem változik túl sokat, ezúttal is a kártyák kombinálásával juthatunk előnyhöz. Az egyetlen jelentős újítás a Card Movement Battle-rendszer lesz, ami dióhéjban annyit tesz, hogy ezúttal még fontosabb, hogy az egyes lapokat a tábla melyik mezejére játsszuk ki. Akit esetleg érint, az biztos örül, hogy a játékhoz három exkluzív lap is lesz csomagolva a Yu-Gi-Oh! gyűjtögetős verziójából.



SHINING LORE

KIADÓ/FEJLESZTŐ **PHANTAGRAM** MEGJELENÉS **PS2, XBOX 2003. NYÁR NTSC**





A Phantagram bejelentette, hogy PC-re már régóta készülő kizárólag interneten keresztül játszható RPG-jüket átírják PS2-re és Xboxra is (a képek még a PC-s változatból származnak). A Shining Lore sokkal könnyebben kezelhető lesz, mint az eddigi hasonló programok, hiszen főleg a fiatalokat és a női játékosokat akarják megfogni vele; tehát ez nem a megszállott XP-vadászok számára készül. A környezet is sokkal vidámabb lesz, a szörnyek például a Phantagram közlése szerint „cukik" lesznek – nyuszik és mackók fogják benépesíteni a labirintusokat, hörcsögök és cicák fognak ránk rohanni az erdőkben. Természetesen a divatozás is igen nagy hangsúlyt kap, több ezer különféle szabású, anyagú és színű ruhadarab közül választhatunk, ráadásul a fegyvereket is image-ünkhöz igazíthatjuk, például kardunkat rózsaszínre festhetjük. Összesen öt hatalmas kontinens vár a kalandorokra, majdnem száz várossal – ezekben a központi hely a kaszinó lesz, itt mérkőzhetünk meg egymással különböző táblás és kártyajátékokban. A konzolos változatokban nagy valószínűséggel lesz egyjátékos mód is, ahol a PSO-hoz hasonlóan kitanulhatjuk az irányítást, elsajátíthatjuk az alapokat.







APRÓSÁGOK

Az Infogrames bejelentette, hogy a sokak által várt Driver 3 mindhárom nagy konzolra megjelenik, előreláthatólag 2003 késő tavaszán.

Készülődik a Worms 3, amelyben már háromdimenziós környezetben lőhetik egymást szanaszét a kukacok – akár FPS-nézetben is. A Team 17 közlése szerint a játék PS2-n és GameCube-on fog megjelenni, valamikor jövőre.

Júniusi számunkban már beszámoltunk pár olyan filmről, ami játékok alapján készül, azóta pár újabbról is beszámolhatunk. Az Activision a Return to Castle Wolfenstein jogait adta el a Columbiának, a Fox pedig az Aliens versus Predatorból csinál mozit. Ezenfelül az a pletyka terjed az interneten, hogy készül a Resident Evil folytatása Nemesis alcímmel.

A játékból készült filmeknek még mindig nincs vége: a Midway Spy Hunteréből is mozifilm lesz, a főszerepben a skorpiókirállyal, azaz Rockkal.

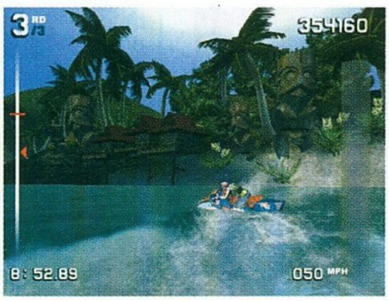
Bár az SCi még ki sem adta a Conflict: Desert Stormot, annyira bíznak a sikerben, hogy máris nekiláttak két folytatásnak. A Desert Sabre (szintén az Öböl-háborúról szól) 2003-ban, a Missing Presume Dead (a Vietnami háború alatt játszódik) pedig 2004-ben jelenik meg.

JET X20

KIADÓ **SONY** FEJLESZTŐ **KILLER GAME**
MEGJELENÉS **PS2 2002. OKTÓBER NTSC**

Az E3-on még csak egy rövid videót láthattunk belőle, mára viszont már megérkeztek az első információk a Sony jet-ski-s játékából. A program semmiféle hivatalos licenccel nem rendelkezik, sőt a pályák meglehetősen extrémek lesznek, mint ahogy a Nintendo Wave Race-ében is: itt is lesz pálya az Antarktiszon, egy mocsárban, de még Atlantisz szigetén is. A nyolc pályához ugyanennyi versenyző tartozik, mindegyik a saját spéci járgányával. A játékmenet leginkább az SSX-hez hasonlít, az a cél, hogy minél gyorsabban célba érjünk; a sikeresen végrehajtott trükkökkel turbózási lehetőséghez juthatunk. Összesen mintegy negyven különféle megmozdulásunk lehet, ezek legtöbbjét jettel igazából nem is lehet végrehajtani – a fejlesztők motokrosszosoktól lesték el őket. A négy játékmód közül három már megszokott (pontra menő viadal, ezek egybefűzve bajnoksággá, meghatározott trükkök végrehajtása időre), de a negyedik elég meglepő: nyitott pályákon kell fuldoklókat megmenteni és visszavinni a kikötőbe. Lesz kétjátékosmód is, osztott képernyőn.



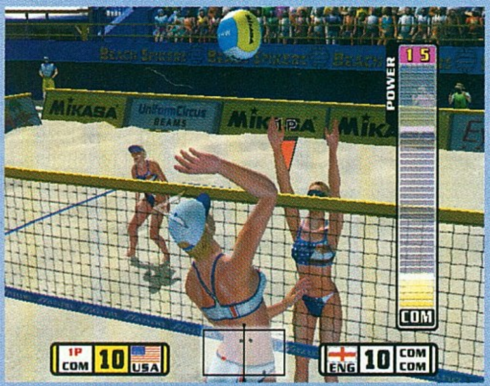




BEACH SPIKERS

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **AM2**
MEGJELENÉS **GC 2002. NOVEMBER PAL**





Előző számunkban beszámoltunk már két strandröplabdás játékról, most itt van egy harmadik is, ezúttal a Segától. A játéktermekben már egy fél éve hozzáférhető program (már persze Japánban) jelentős fejlesztéseken ment keresztül, ezek közül a legfontosabb a World Tour opció megjelenése. Ebben saját karaktert csinálhatunk magunknak (csak női figurák vannak, és 50 arc közül választhatunk, de lesz pár tucat fürdőruha és napszemüveg is), választunk egy párt, és azzal mehetünk az egész világ ellen – összesen 49 helyszínen kell legyőznünk ellenfeleinket. Maga a játékmenet nem lesz túl bonyolult, amolyan Virtua Tennisesen egyszerű lesz a program: egy nagy pötty jelzi ki, hogy hová fog lepattanni a labda (ez főleg azért hasznos, mert a kamera folyamatosan mozog, hogy mindent a leglátványosabb szögből mutathasson meg), lehetőség szerint ide kell rohannunk, és innen kell megütnünk a labdát. Minél több időt töltünk a körben, annál erősebb lesz a támadásunk. Természetesen akár mind a négy karaktert más irányíthatja.



CAMP EA 2002 July 18
ELECTRONIC ARTS™

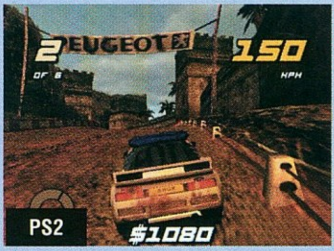
A nagy kiadók körében egyre népszerűbbek a magánkiállítások, ahol festői környezetben mutathatják be készülő játékaikat a finom ételekkel és márkás italokkal „megpuhított" közönségnek. A három jelenlegi konzolgyártón kívül tart(ott már) ilyen bulit több-kevesebb rendszerességgel az Infogrames (Gamer's Day), az Activision (Activate) és a Sega (Game Jam) is – valamint ettől az évtől kezdve az Electronic Arts is.

Összesen 18 játékot mutattak be, a legtöbbet három-négy platformon is. Ezek közül három program itt debütált, ezekkel foglalkozunk az alábbiakban részletesebben is.

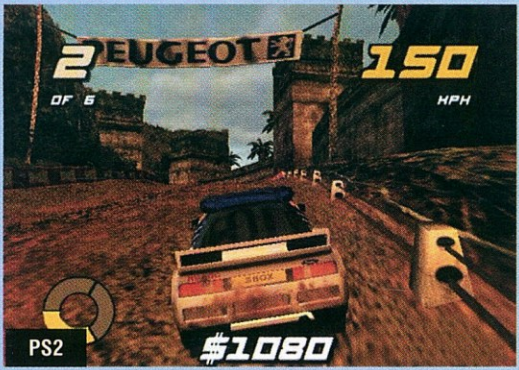
Volt pár kisebb kaliberű bejelentés is, mint például az, hogy a Ty the Tasmanian Tiger kijön Xboxra is, valamint hogy Jarome Iginla lesz az NHL 2003 és Jason Kidd az NBA Live 2003 borítóján. A cég jövőre tervezi, hogy konzolos (sport)játékait online is ki lehessen próbálni, idén kizárólag a Madden NFL PS2-es verziója támogatta ezt a lehetőséget.

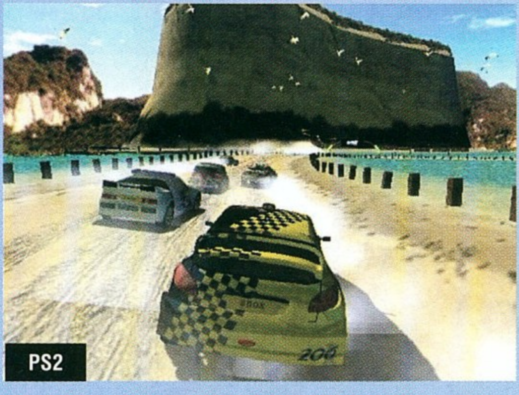
SHOX

FEJLESZTŐ **EA EUROPE**
MEGJELENÉS **PS2, GC 2002. ŐSZ PAL**



A Freekstyle után következő EA Big-játék a Shox lesz, ami egy teljesen arcade raliprogram, ahol nem a pontos szimuláción vagy a valódi ralibajnokság másolásán, hanem a veszett száguldozáson van a hangsúly. Összesen 24 autóval (a Mini Coopertől egy még nem kapható Porsche versenygépig) zúzhatunk végig a pont ugyanennyi pályán. Utóbbiak három környezetben helyezkednek el: a tundrán, a sivatagban vagy a dzsungelben. A pályákon lesz néhány Shox Zone-nak nevezett terület, ahol az idő lelassul, és nekünk így kell néhány kanyart bevennünk: az itt mutatott teljesítményünkért kapunk pontokat (persze a végső helyezés is számít), amikkel aztán újabb autókat vehetünk. Mindkét konzolon négyen mérhetjük össze tudásunkat, ráadásul a PS2-es változatban ehhez elég két kontroller: ilyenkor mindegyiket ketten fogják, és az egyik oldalon levő gombokkal lehet irányítani a kocsit (egyelőre nem vagyunk meggyőződve arról, hogy ez be fog válni...). A memóriakártyánkat egy pajtáshoz átcipelve az eddig nagy nehezen öszszegyűjtött autóinkat is elveszíthetjük, a NFS: High Stakeshez hasonlóan itt is lehet kocsikban fogadni (persze egy harmadik memóriakártyával felszerelkezve simán csalhatunk).





DROME RACERS

FEJLESZTŐ **ATTENTION TO DETAIL**
MEGJELENÉS **PS2 2002. VÉGE NTSC, GC 2003. TAVASZ NTSC**





A Drome Racers egy versenyjáték lesz, amiben a LEGO Technic idei modelljeit, egészen pontosan 18 gépet próbálhatunk ki. A versenypályáknak három típusa lesz, normál aszfaltborítású kanyargós helyszín (Road), szinte kanyar nélküli pálya (Dragster), illetve terepen zajló futamok (Off-Road). Az egyes futamok úgy lesznek kialakítva, hogy mind a három úttípus előforduljon bennük: mondjuk kezdünk az erdőben, majd amikor beérünk a városba, jön egy egyenes szakasz, és végül kiérve a településről, jön egy kanyargósabb hegyi rész. Erre persze azért van szükség, mert az egyes gépek eltérően viselkednek a különböző úttípusokon, mindegyiknek megvan a maga gyengéje és erőssége – igaz, ezen segíthetünk, ha a dobogós helyért kapott alkatrészeket megfelelően használjuk fel.



Ezen felül a küzdelmek alatt is felvehetünk különböző dolgokat, mint például fegyverek, turbó vagy éppen pajzs. Mindkét konzolon maximum négyen játszhatunk osztott képernyőn, viszont – a Shoxtól eltérően – a PS2-es változatban ehhez kell multitap is.

DISNEY GOLF

FEJLESZTŐ **TE SOFT**
MEGJELENÉS **PS2 2002. VÉGE PAL**



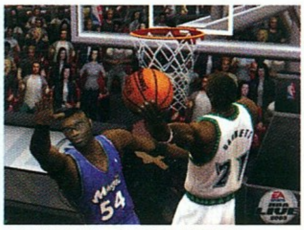




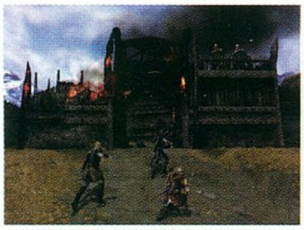
A TE Soft már nem nevezhető amatőrnek a golfjátékok tekintetében, eddig hat ilyen programot adtak ki négy különböző konzolon – legutóbb a Swing Away Golfot PS2-re. Természetesen a Disney Golf is ebbe a kategóriába esik, és az egyszerűbb fajtához tartozik. Az ütés mindösszе két gombnyomással lesz kivitelezhető – először az irányt kell beállítani, aztán az erőt; csakúgy, mint az általunk igen kedvelt Hot Shots Golfban (Playtime! 2002/05). Alapból négy karakterrel vághatunk neki a viadalnak (például Goofyval vagy Donald kacsával, de később még négy rajzfilmfigurát nyithatunk meg). Micky ezúttal segítőként működik közre, a hat golfpálya (egyenként 9 lyukkal) mindegyikén pedig tucatnyi ikont szedhetünk fel, amivel új ruhákat és speciális ütéseket szerezhetünk, illetve a képességeinket (például az erejüket vagy a pontosságukat) növelhetjük. Összesen hat játékmód vár ránk, mindegyikben akár négyen is próbálkozhatunk.



■ Battlefield 1942 (XBOX)



■ NBA Live! 2003 (XBOX)



■ Lord Of The Rings (PS2)



■ Ty The Tasmanian Tiger (GC)



■ NFS: High Stakes 2 (GC)

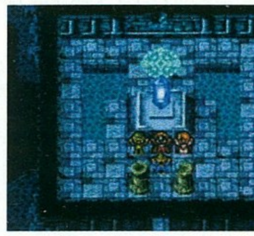


■ The Sims (PS2)

SQUARESOFT® HÍREK

SQUARE-MIX

Az E3-as tobzódás után ismét visszatér szokásos rovatunk – remélhetőleg a többség örömére. Kezdjük néhány jó hírrel: a SquareSoft végre nagyobb sebességfokozatba kapcsolt, és lerántották a leplet három új játékukról. Ebből kettő persze csak nagy túlzással nevezhető újnak, ugyanis a Final Fantasy első és második részét írják át PSX-re (ezek eredetileg NES-re jelentek meg, 1987-ben illetve 1988-ban). Természetesen nem csak úgy kutyafuttában portolják át a két klasszikust, jelentős fejlesztéseket is végrehajtanak rajtuk. A leglátványosabbak persze az új intro és befejező mozi lesznek, ezek állítólag FFX-színvonalúak lesznek (a kiadott képek sajna rossz minőségűek). Természetesen a játék grafikáján is javítanak, pontosabban a Final Fantasy VI motorjára írják át őket: több szín és részletesebb hátterek lesznek. Gondoltak a kezdőkre is: már bárhol lehet menteni, és lesz egy könnyített mód is, ahol a szörnyek sokkal gyengébbek. Ennél talán fontosabb, hogy új jelenetek és szereplők is helyt kapnak a felújított változatban – ezeket a tavaly megjelent WSC-változatból emelték át. Megjelenés idén ősszel, egyelőre csak Japánban.



■ Final Fantasy I (PSX)

Kicsit ehhez kapcsolódik a július 25-én megjelent Final Fantasy Adventure Bible is, ami a SquareSoft ajándéka a japán FF-rajongóknak. Ez egy három DVD-n terpeszkedő, hatalmas dobozban kapható, ajándékfigurákkal zsúfolt gyűjtemény, melyben a sorozat minden része (az elsőtől a tizenegyedikig) helyet kapott. Az ára 110 dollár, azaz 25.000 forint (egyébként ez igen kedvező ár, ha megnézzük, hogy mit kapunk érte), és egy vastag könyvben minden játékhoz kapunk egy vázlatos végigjátszást.



■ Final Fantasy II (PSX)

Idén decemberben jelenik meg a Square SaGa-sorozatának következő része (a legutóbbi epizód a SaGa Frontier 2 volt PSX-en), Unlimited SaGa címmel PS2-n. A fejlesztésben olyan régi motorosok kaptak helyet, mint Yusuke Naora (az FFX szörnyeinek nagy részét ő alkotta meg) vagy Tomomi Kobayashi, aki az eddigi SaGa-játékok egyedi kinézetéért tehető felelőssé. Az ő stílusának köszönhetően az új rész is igen furán néz ki (igaz, a közreadott, törpe méretű képeken ez nem igazán látszik): a hátterek vízfestményekre hasonlítanak, a karakterek pedig a SquareSoft sajtóközleménye szerint „se nem 2D-sek, se nem 3D-sek". A harcrendszer meglehetősen különbözik minden eddigitől: egy körben öt parancsot adhatunk ki, függetlenül attól, hogy hányan vannak a csapatban. Akár azt is megtehetjük, hogy egy hősünkkel cselekszünk ötször, de akár szét is oszthatjuk a támadásokat a parti tagjai között. Minden támadás előtt egy kis szerencsekerék-szerű kerékkel kell játszani – azon dől el, hogy az alapsebzés hány százalékát (10%-tól 400%-ig) fogjuk okozni. Nálunk legalább fél éves késéssel fog megjelenni, de addig még párszor biztosan írunk róla.



■ Unlimited SaGa (PS2)

A japán konzol-hetilap, a Famitsu nemrégiben a borítóján jelezte, hogy megvannak az első információik a Final Fantasy XII-ről. Az infó így hangzott: „a FFXII vagy még ebben az évben jelenik meg, vagy jövőre". Miután már mindent tudtok, mi tudható a tizenkettedik részről, ugorjunk viszsza egy résznyit.

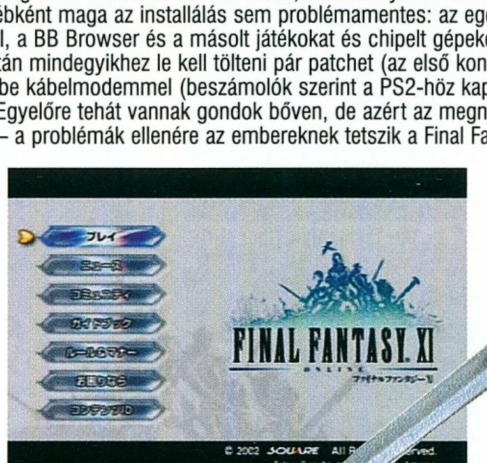
FINAL FANTASY XI

A program ugye már több hónapja megjelent – egészen pontosan május 16-án – így meglehetősen sok visszajelzést, információt tudtunk begyűjteni róla. Ebben a három hónapban a SquareSoftnak rengeteg problémája volt a játékkal – olyan gondok, amik minden internetes RPG-nél előfordulnak a kezdeti időben, de volt pár elég szégyenletes programozási baki is (például az inkompatibilitás). Az első rohamokat (körülbelül 85.000 darabot adtak el eddig a programból, ennek 90%-át az első héten) nem bírták a karakterkezelő szerverek, és naponta párszor lefagytak – ezt követően május 18-án az egész PlayOnline-rendszer döglött meg, két napig tartott újrainstallálni.

A készítőknek ezután a trükkös játékosokkal gyűlt meg a baja, akik az aukciós rendszer egy programhibáját kihasználva elképzelhetetlen mennyiségű pénzre tettek szert. A trükk lényege a következő volt: ha negatív mennyiségű pénzt ajánlottak fel egy tárgyért – amit persze nem vont le a gép – majd az ajánlatot visszavonták, akkor az összeget megkapták (például mínusz százmillió aranyat ajánlottak fel egy törött facsipeszért, majd ezt egyből törölték, akkor máris gazdagabbak lettek az összeggel). Emiatt egy hétig nem működött az árverés Vana D'iel földjén.

Ennél kicsit cikibb dolog, hogy az első szériás PS2-kkel egyelőre nem kompatibilis a program (mintegy 100.000 gépről van szó), ráadásul a BB Browser névre hallgató böngésző még csak a 0.10-es verziónál tart, és szabálytalan időközönként véletlenszerű hibaüzenetekkel szórakoztatja a játékosokat. Egyébként maga az installálás sem problémamentes: az egész ott kezdődik, hogy a három, winchesterre feltelepülő program (a FFXI, a BB Browser és a másolt játékokat és chipelt gépeket (!) kiszűrő POL Viewer) mindegyike körülbelül 25 percig maszatol. Ezután mindegyikhez le kell tölteni pár patchet (az első konzolos játék, amihez patchek jelentek meg), ami további 2-3 órát vesz igénybe kábelmodemmel (beszámolók szerint a PS2-höz kapható 56K-s modemmel sokszor meg is szakad töltögetés közben…). Egyelőre tehát vannak gondok bőven, de azért az megnyugtató, hogy naponta legalább 50.000-en fordulnak meg a világban – a problémák ellenére az embereknek tetszik a Final Fantasy XI.







MEGJELENÉSEK

PS2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreinél csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről.

USA PS2 megjelenési lista

The Thing	20.aug	Universal Interactive	★★★★



Commandos 2: Men of Courage	27.aug	Eidos	★★★
SOCOM: US Navy Seals	27.aug	Sony	★★★★★
Onimusha 2	27.aug	Capcom	★★★★
Tom & Jerry: War of the Whiskers	27.aug	New Kid Co	★★
Turok Evolution	28.aug	Acclaim	★★★
Antz Extreme Racing	28.aug	Virgin Interactive	★
Pac-Man Fever	03.szept	Namco	★★
Blade 2	03.szept	Activision	★★★
Dual Hearts	03.szept	Atlus	★★★
RoboCop	03.szept	Titus	JAJ!
Riding Spirits	09.szept	BAM!	★★★★
Armored Core 3	09.szept	Agetec	★★★★
The Scorpion King: Rise of the Akkadian	10.szept	Universal Interactive	JAJ!
Kengo 2: Legacy of the Blade	15.szept	Crave	★★★
Dino Stalker	15.szept	Capcom	★★★
Wild Arms 3	15.szept	Sony	★★★
Sly Cooper and the Thievius Raccoonus	15.szept	Sony	★★★★★



USA GC megjelenés



Capcom Vs SNK 2: EO	15.aug	Capcom	★★★
NFL 2K3	20.aug	Sega	★★★★
Super Mario Sunshine	26.aug	Nintendo	★★★★★
Super Monkey Ball 2	26.aug	Sega	★★★
Top Gun Combat Zones	27.aug	Titus	★★
Turok Evolution	31.aug	Acclaim	★★★
Pac-Man Fever	03.szept	Namco	★★
Scooby Doo! Night of 100 Frights	04.szept	THQ	★★★
The Scorpion King: Rise of the Accadian	10.szept	Universal Interactive	JAJ!
Freekstyle	10.szept	Electronic Arts	★★★★
Big Air Freestyle	10.szept	Infogrames	★★★

USA XBOX megjelenés



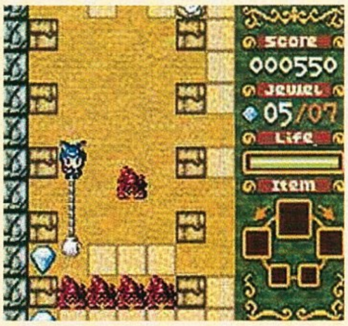
Buffy The Vampire Slayer	19.aug	Electronic Arts	★★★
Sega Soccer Slam	20.aug	Sega	★★★
Dead to Rights	20.aug	Namco	★★★★
Antz Extreme Racing	27.aug	Empire Interactive	★
Commandos 2: Men of Courage	27.aug	Eidos	★★★
Turok: Evolution	31.aug	Acclaim	★★★
Dynasty Warriors 3	01.szept	Activision	★★★
Blade II	03.szept	Activision	★★★
Sega GT 2002	03.szept	Sega	★★★★★
The Thing	10.szept	Universal Interactive	★★★
Quantum Redshift	10.szept	Microsoft	★★★★

EU PS2 megjelenés



TOCA Race Driver	23.aug	Codemasters	★★★★★
Premier Manager 2002	30.aug	Infogrames	★★★
Polaroid Pete	30.aug	Virgin Interactive	★★
Mat Hoffman's Pro BMX 2	30.aug	Activision	★★★
Commandos 2: Men of Courage	30.aug	Eidos	★★★
Turok Evolution	06.szept	Acclaim	★★★
Stuntman	06.szept	Infogrames	★★★★
Disney Golf	06.szept	Electronic Arts	★★★
Dino Stalker	06.szept	Capcom	★★★
The Thing	13.szept	Universal Interactive	★★★★
Street Hoops	13.szept	Activision	★★★★
Hitman 2: Silent Assasin	13.szept	Eidos	★★★

USA GBA megjelenés



Boulder Dash EX	27.aug	Kemco	★★★
ATV: Quad Power Racing	27.aug	Acclaim	★★★
Aggressive Inline	27.aug	Acclaim	★★★★
Turok Evolution	31.aug	Acclaim	★★★★
Silent Scope	03.szept	Konami	★★★
Army Men: Turf Wars	03.szept	3DO	★
BattleBots	03.szept	Majesco Sales	★
Defender of the Crown	05.szept	Metro 3D	★★★★★
Smuggler's Run	05.szept	Destination Software	★★
MegaMan Zero	10.szept	Capcom	★★★

TOPLISTÁK

■ USA, Japán, Anglia

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-elv alapján, azaz a felsorolások elején csücsülő játékok majdnem mindegyike kiválik valamiben a konkurrensei közül – ha másban nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az az Densha de Go Ryojouhen...

■ USA toplista
2002. július 1-30.

1	Medal of Honor Frontline Electronic Arts	PS2

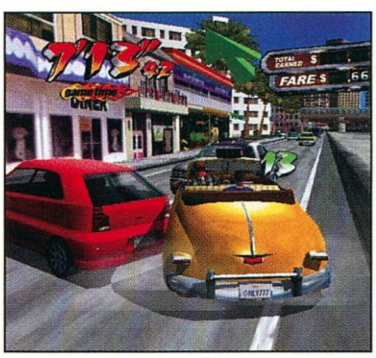


2	Grand Theft Auto 3 Rockstar Games	PS2
3	Gran Turismo 3 Platinum Sony	PS2
4	Dragonball Z: The Legacy of Goku Infogrames	GBA
5	Spider-Man Activision	PS2
6	The Elder Scrolls III: Morrowind Bethesda	Xbox
7	WWE Wrestlemania X8 THQ	GC
8	Test Drive Infogrames	PS2
9	Super Mario Advance 2 Nintendo	GBA
10	Halo Microsoft	Xbox
11	Eternal Darkness Nintendo	GC
12	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories Konami	PSX
13	Midnight Club: Street Racing Rockstar Games	PS2
14	Star Wars: Attack of the Clones THQ	GBA
15	Stuntman Infogrames	PS2
16	ATV Offroad Fury Platinum Sony	PS2
17	Super Smash Bros Melee Nintendo	GC
18	Sonic Advance THQ	GBA
19	Yu-Gi-Oh! Dark Duel Konami	GBA
20	Spider-Man Activision	Xbox

■ Japán toplista
2002. július 22-24.



1	Super Mario Sunshine Nintendo	GC
2	Jojo's Bizarre Adventure 5 Capcom	PS2
3	Jikkyoro Baseball 9 Konami	PS2
4	Kamaitachi 2 Chun Soft	PS2
5	My Summer Vacation 2 Sony	PS2
6	Santasuku Digi World 3 Yamasa	PS2
7	Ape Escape 2 Sony	PS2
8	Custom Robo GX Nintendo	GBA
9	Riding Spirits Spike	PS2
10	Suikoden 3 Konami	PS2
11	Shaman King King Record	GBA
12	Murakumo From Software	Xbox
13	Actual Combat Pachislot Aladdin A Sammy	PS2
14	Crash Bandicoot XS Konami	GBA
15	Densha de Go! Ryojouhen Taito	PS2
16	Hikaru Go 2 Konami	GBA
17	Inu Yasha: Storm Scroll Bandai	WSC
18	Jikkyou Pro Baseball 9 Konami	GC
19	GunGrave Sega	PS2
20	Crazy Taxi 3: High Roller Sega	Xbox



■ Crazy Taxi 3 - XBOX

■ ANGOL toplista
2002. július 21-27.



1	Gran Turismo Concept Sony	PS2
2	Medal of Honor Frontline Electronic Arts	PS2
3	Spider-Man Activision	PS2, GC, Xbox
4	Prisoner of War Codemasters	PS2, Xbox
5	Grand Theft Auto 3 Rockstar Games	PS2
6	Stuart Little 2 Sony	PSX
7	Gran Turismo 3 Platinum Sony	PS2
8	Tony Hawk's Pro Skater 3 Activision	PS2, GC, Xbox
9	V-Rally 3 Infogrames	PS2, GBA
10	Max Payne Rockstar Games	PS2, Xbox
11	Tiger Woods PGA Pro Tour 2002 Electronic Arts	PS2
12	Smash Court Tennis Pro Tournament Namco	PS2
13	Super Smash Brothers Melee Nintendo	GC
14	007... Agent Under Fire Electronic Arts	PS2, GC, Xbox
15	Harry Potter... Electronic Arts	PSX, GBA
16	Sonic Advance Sega	GBA
17	Final Fantasy X SquareSoft	PS2
18	Super Mario Advance 2 Nintendo	GBA
19	2002 FIFA World Cup Electronic Arts	PS2, GC, Xbox
20	Halo Microsoft	Xbox



■ Eternal Darkness - GC



PREPLAY

2002 SZEPTEMBER



Ratchet & Clank



Blinx: The Time Sweeper



This Is Football 2003



Super Mario Sunshine



NHL Hitz 20-03



NHL 2003



Sly Cooper and The Thievius Racoonus

THIS IS FOOTBALL 2003

VAJON EZ LESZ-E „A FOCI" 2003-BAN?

TÍPUS SPORT/FOCI KIADÓ SCEE FEJLESZTŐ TEAM SOHO MEGJELENÉS 2002. ŐSZ





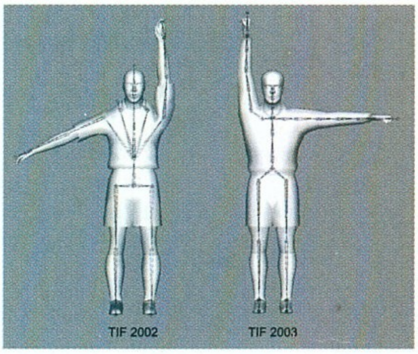
Hideg téli és forró nyári estéken át már sokat filozofálgattam magamban azon, hogy PlayStation 2-re melyik is a legjobb fociprogram (ez persze ebben a formában egyáltalán nem igaz – de tök jól hangzik!), a Pro Evolution Soccer avagy a This Is Football 2002 (az új FIFA-t a harmadik helyre szorítottam, az most nem tetszett anynyira). Arra a megállapításra jutottam, hogy nem tudok győztest hirdetni: mindkettőnek megvannak a maga erényei és visszásságai egyaránt. A Pro Evo – véleményem szerint – mint szimuláció, majdnem tökéletesen megállja a helyét, számtalan támadási és gólszerzési lehetőség adódik előttünk, ritka egy meccsen a két ugyanolyan akció. A TIF azért kevésbé élethűbb és jóval sablonosabb is nála, sokszor zajlik ugyanarra a sémára épülő akció a képernyőn – viszont van két hatalmas előnye: az akció sokkal, de sokkal gyorsabb és pergőbb, a grafikája pedig (különösen igaz ez a játékosok kidolgozására) jóval felülmúlja a vetélytársét.

Mindmáig vallom, hogy én olyan felismerhetően megalkotott fizimiskájú játékosokkal még nem találkoztam semmilyen egyéb platformon, egyetlen más játékban sem, mint a TIF 2002-ben. Az egy dolog, hogy mondjuk Roberto Carlost, vagy Zidane-t fel lehet ismerni messziről másik játékban is – de egy villámgyors kopasz törpe a balszélen, illetve egy jó statokkal és lyukas hajkoronával rendelkező támadó középpályás megalkotása akkor is lehetséges, ha különösebben nem veszünk el a részletekben. A TIF 2002-ben viszont 250 híres játékos arcát modellezték le szinte a tökéletességig felismerhetően. Amikor a hírét vettem, hogy készülődik a folytatás, akkora mosolyt eresztettem meg, hogy a füleim valahová a tarkóm környékére kirándultak. Jókedvemnek csak az szabott némi határt, hogy nagyon sokáig csak ez az egyetlen információ állt rendelkezésemre a játékról (mármint az, hogy készül), a fejlesztőknek még egy árva screenshotot sem sikerült belőle felrakniuk sem az internetre, sem egy press CD-re. A minap azonban kezembe kaparintottam az első (még igen kezdetleges állapotban lévő) tesztverziót, némi információhalmazzal körítve, így elhárult minden akadálya annak, hogy a kedves focifanatikusok egy kicsit bővebben is hallhassanak erről a programról.

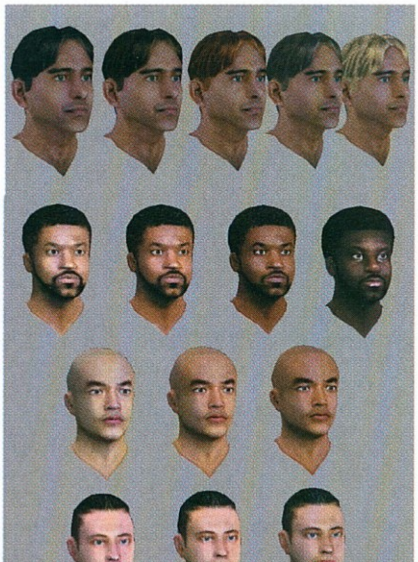
A személyes tapasztalataim ismertetése előtt tartsuk be a fontossági sorrendet, és térjünk rá magukra a tényekre (illetve ezek egy része még csak ígéret szintjén mozog). Akárcsak az elõd, a TIF 2003 is tartalmazza a FIFPro licencet, ami lehetővé teszi, hogy minden egyes játékos és csapat a saját, való életből vett nevén szerepeljen. Az idei évre aktualizált verziót alaposan kibővítették: míg a régi részben kb. 8000 játékos szerepelt, a mostaniban ez a szám már több, mint a másfélszerese ennek – 13.500-nál is több focista kergeti a virtuális gyepen a bogyót. Ez a hatalmas szám nem is tűnik olyan nagy csodának, ha figyelembe vesszük, hogy az elődben szereplő összes ligát megtartották, ehhez még hozzácsaptak egy pár európait (másodosztályostul) és egy pár olyan egzotikumot is, ami ritkaságszámba megy: az amerikai, a japán, a brazil és az argentin még csak-csak előfordul(gat) más játékokban is, de Korea és Mexikó első osztályú bajnokságai eddig nem sok programban szerepeltek.

A játékban újdonság lesz a karrier-mód. Managerként kell tevékenykednünk, és egy iskolai focicsapattal kezdünk, teljesen az alapokról, libalegelői szinten. Célunk nem is lehet más, minthogy felkerüljünk a professzionális ligák valamelyikébe. Megadhatjuk a mezünk színét és mintázatát, de akár a csapatunk zászlaját is mi tervezhetjük meg (ezek fognak ugyebár lengeni a tömött lelátókon...). Innen már maga a küzdelem következik, egyre feljebb és feljebb tornászhatjuk magunkat az erősebb divíziókba. Lehetőségünk lesz játékosok vételére és eladására, akár a szezon közben is – mármint, ha ezt a financiális helyzetünk megengedi. Szóval akárcsak az életben, egy csapat managelése lesz a feladatunk (persze jóval egyszerűbb keretek közt, mint egy profi managerprogramban).

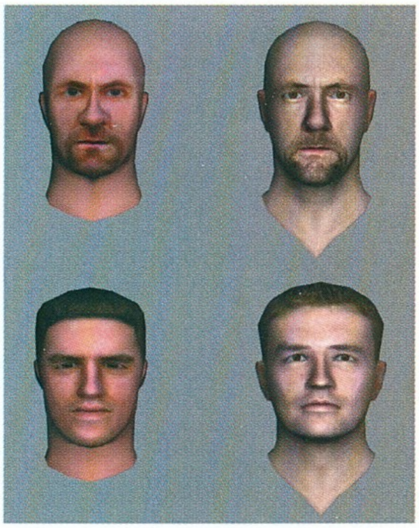
Az ígéretek szerint alaposan fejlesztenek a mesterséges intelligencián. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy az általunk éppen nem irányított játékosok valóban együtt élnek a játékkal, például a csatárok kihasználják a védelemben tátongó lyukakat, és automatikusan az üres területekre futnak. A grafikai fejlesztés



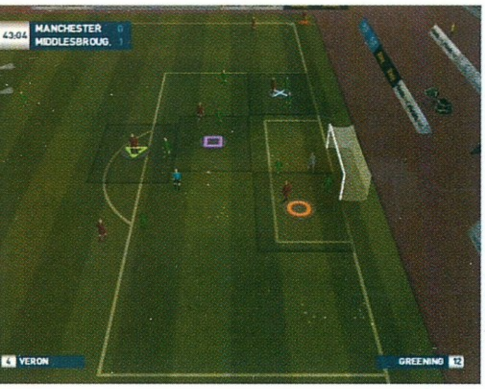
■ Az animációban alapként felhasznált egyszerűsített „csontvázrendszer" eltérései az új és a régi verzióban



■ A játékosoknál használatos hajtípusok és a bőrtónusok variációi



■ Ennyit szöszmötöltek az eltelt egy év alatt az arcok kidolgozásával







is elmaradhatatlan: kicsit kibővítették és magán a motoron is ügyködtek egy csöppet (noha az előző is tökéletesen ellátta a feladatát). A játékban szereplő stadionok mindegyike egy valós arénáról mintázott (pl. Amsterdam Arena, Stade de France vagy a nemrég véget ért VB egyik legimpozánsabb helyszíne, a Japánban található Saitama Stadium) és szinte fotorealisztikus megjelenítésű, bár nagy bánatomra nem mindegyik a saját nevén szerepel a játékban. A játékosok arcáról már az előbb áradoztam, itt pusztán annyit erről, hogy ha lehet ilyet mondani, még szebben és még nagyobb részletességgel alkották meg mind a koponyaformát, mind az azt borító textúrázást az életszerűség minél nagyobb megközelítése érdekében. Számos új – tévéközvetítésre emlékeztető – átvezető jelenetet láthatunk például a szabálytalanságok elkövetésénél, avagy kiállításoknál (pl. a játékos elmutogatja a sporinak, hogy műesés volt, vagy megpróbálja meggyőzni a bírót, hogy ő tulajdonképpen az égvilágon semmit sem követett el...). A játékosok animációit is megreformálják, a háromdimenziós modellek alapjául szolgáló leegyszerűsített csontvázrendszert még inkább az ember valóságos felépítéséhez igazították. Ez nagyban javít a mozgássorozatok minőségén, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy sokkal természetesebbnek hatnak a mozdulatok.

Az atmoszférán is eszközölnek néminemű változást: a közönség morajlása felerősödik, ha valamilyen izgalmas akció történik a gyepen, és csendben szemlélődnek, ha unalmas a mérkőzés. Ez még eddig semmi extrát nem jelent, az igazi ínyencségnek az számít, hogy a program surround hangrendszert használ – amit az érzékeltet a legjobban, hogy a közönség azon része morajlik a leghangosabban, amelyik a legközelebb ül a pályán folyó történésekhez.



Nos, a Team Soho tehát sok mindent ígér. Most következzék az én egypár észrevételem, de már most szeretném alaposan kihangsúlyozni, hogy ez egy félkész verzióról készült és szinte biztos, hogy a végleges változat megjelenéséig még mindenbe bele fognak nyúlni. Először is nézzük azt, ami valóban szembeötlő: a grafikát. A stadionok valóban álomszépek, és olyan aprólékosan vannak kimunkálva, hogy az embernek az a csalóka érzése támad, mintha a TIF 2003 nagyobb képfelbontást használna, mint a többi fociprogram (noha a televíziókészülék korlátai miatt ez természetesen lehetetlen). A közönség hullámzik és feláll, hogyha a közelében fut az akció vagy valami nagyobb esemény készülődik (pl. elindul egy ígéretesnek tűnő támadás, avagy egy távoli bomba suhan a kapu felé). Külalakra szebben néz ki, mint az öregebb verzióban, és az általuk lengetett zászlók is pofásak lettek. Az időjárási effektusok (úgymint eső és társai) hozzák az elvárható színvonalat.

Az arcok valóban szemmel láthatóan megújultak, az őket megjelenítő textúrán sokat finomítottak – legnagyobb bánatomra még alig-alig szerepelt neves játékos a tesztváltozatban. Sajnos a szájuk nem mozog, de mindegyikük már messziről felismerhető, közelről pedig garantáltan leesik az állunk. A kevésbé neves játékosokhoz igen sokféle bőr-, és hajszínt használtak fel, a koponyaformák is különböznek, van szakállas, bajszos, kopasz és pajeszos figura is. A játékosok animációja az előző részben is megközelítette a tökéletest – itt valóban látszik rajta a finomítás, de sajnos ez meccs közben nem annyira feltűnő, mint a visszajátszásoknál.

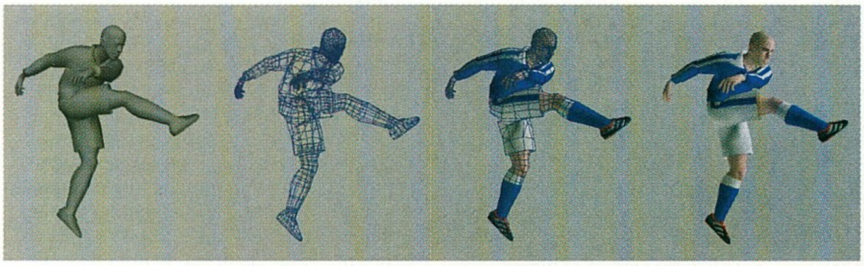
Apropó, visszajátszások: Ez az a momentuma a játéknak, ami miatt mindenkinek (még annak is, akit hidegen hagy a foci) érdemes akár csak egyetlen pillantást is vetni a programra. A szabad kameraállásból gyakorlatilag úgy szállingózhatunk ide-oda a pálya légterében, mint egy madár: nincs az a rész, ahová ne tudnánk eljutni, és ne tudnánk (persze kellő trükközés után) úgy forgatni a kamerát, ahogyan csak azt a kedvünk tartja. Eközben olybá tűnik, megállt az idő: mindenki mozdulatlan, mint egy szobor – azonban bárhol is vagyunk, elég pusztán a jobb analóg kart elmozdítani, s minden és mindenki halad tovább a meghatározott útján. Nagyszerű látvány, és a TIF hihetetlen részletessége itt jön ki igazán: szinte belenézhetünk a játékos szemébe, követhetjük a labdát, akárhová is megy – le a kalappal a készítők előtt.

Amivel nagyon nem voltam kibékülve és reményeim szerint változni fog: az AI szinte teljesen ugyanúgy viselkedik, mint azt régi verzióban tette. Az onnan már régi ismerősként visszaköszönő sablonos támadásaim ugyanúgy bejöttek itt is, a távoli lövéseimet ugyanúgy védi a kapus, ha a középpályán szerelek (és még a képernyőn sincs a csatárom, nemhogy passzolni lehetne neki), a bíró beinti a lest, ha abban a pozícióban áll a támadóm, a gép hajszálra ugyanúgy viselkedik. A kapus ugyanolyan hülye, mint volt, a lövéseim és szabadrúgásaim pediglen ugyanarra a helyre mennek, a becsúszó szerelés továbbra is jól



használható, ha tökéletesen időzítünk és (mondjuk hál' istennek) a kezezés is megmaradt – mintha csak a régi verzióval játszanék éppen. Ez dettó igaz a kommentárra is: egy új mondatot sem hallottam és még a hanglejtése is teljesen megegyezik (mert természetesen ugyanaz a fickó nyomja a szöveget).

Az előbbiekben felsoroltak persze nem jelentenek semmit, csak a tárgyilagosság kedvéért említettem meg őket – igencsak bétás és bugos volt még a vizsgálatra kapott anyag. Az előzeteshez mellékelt képeket én loptam, de kéretik figyelembe venni, hogy a legtöbb csapatnak még a saját meze sem volt kidolgozva, ezért olyan sok a teljesen zöld és piros hacukában feszítő játékos (meg persze azt is, hogy nem biztos, hogy így néz majd ki a végleges változat is – sőt nagy valószínűséggel ennél csak szebb lesz). A július végi állapotot tükrözik (még intro sem volt, a TIF 2002-é futott előtte) – de úgy érzem, bízhatunk annyira a Team Soho programozóiban, hogy nem csak egy grafikailag kicsit feltuningolt TIF 2002-vel fognak minket meglepni – valamikor az idei ősz folyamán.



Ilyen fázisokban készül egy játékos háromdimenziós modellje a Maya nevű modellezőprogrammal

Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Már most is nagyon szép, de egyelőre csak a külsınére lehet büszke. Ha a belső tartalom is megújul, akkor nem lesz probléma – idén is nagyot focizunk.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

70%

RATCHET AND CLANK

EGY ISTEN HÁTA MÖGÖTTI GALAXIS ELFELEDETT BOLYGÓJÁN

TÍPUS AKCIÓ-PLATFORM KIADÓ SCEE FEJLESZTŐ INSOMNIAC GAMES MEGJELENÉS 2002.10.22.

Aki néhány kontrollert szétjátszott a Spyro the Dragonnal, annak biztosan ismerősen cseng a fejlesztő neve. A Rachet és Clank ugyanis az első PlayStation2 Insomniac Games játék. A fantasy világának legközismertebb teremtménye, a sárkány helyett most a sci-fi műfajának két legalapvetőbb kreatúráját, a földön-kívülit és a robotot választották főszereplőnek. No persze önmagukat nagy hiba lett volna megtagadni, mert ugye attól, hogy valaki űrlény, még nem kell feltétlenül sokcsápos undormánynak lennie. S attól, hogy valaki robot, nézhet ki úgy, mint egy hátizsák, legalábbis ha egy multifunkcionális, intelligens, önátalakító robot.

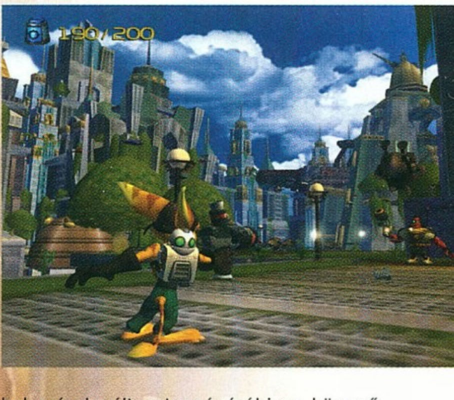
A kerettörténet előrevetíti, hogy a pörgős akciót nem átallották a tervezők humorral és a leginkább kedves jelzővel illethető grafikával megvalósítani, vagyis nem vették véresen komolyan magukat. Nehéz is lenne egy olyan idiotikus tervet, mint a Blargok beszédes Big Bad Boss névre hallgató vezetőjének, elrabolt bolygórészekből új planéta építésének ötletét véresen komolyan tálalni. A történet ugyanis éppen egy olyan világvégét vázol, mikor a Blargok elszennyeződött, túlnépesedett anyabolygójuk, Blechworld helyett más fajok otthonainak legszebb részeiből fabrikálnak új lakóhelyet maguknak. Főhősünk, Ratchet azonban ezzel még akkor sem ért egyet, ha a Nagy Gonosz Főnök teljes hadseregével is kell szembeszállnia. Pedig ez a hadsereg egyáltalán nem kicsi, és a gépszörnyek igen széles palettáját vonultatja fel az ellenállókkal szemben.





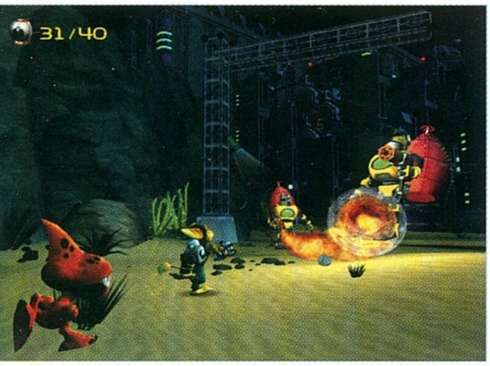
A kitűnő szerelői képességekkel rendelkező felszabadító odüsszeiájához roppant módon kapóra jön, egy a Blargok gyártósoráról hiba folytán öntudattal lekerülő, és a közelében hajótörést szenvedő robot. Innen kezdve persze már a játékos feladata, hogy sikerre vigye a világot, sőt világokat megmentő küldetést.

Régi, de ettől még nagyon is jól működő recept egy izgalmas akciójáték elkészítésére, ha ellenfelet számolatlanul, változatos helyszíneket, sokféle fegyvert és eszközt kínál a játékosok számára a fejlesztő, no persze mindezt egyedi tálalásban, de erre az Insomniac esetében nem lehet panasz. A helyszínek változatosságáról igen könnyű gondoskodni egy sci-fi alapokra épített játékban hiszen csodás óceánbolygóktól, látványos idegen-metropoliszokon át a mélyűrben lebegő űrállomásokig bármiben kiélhetik kreativitásukat a szinttervezők. Közlekedésre pedig még egy elfeledett galaxis isten háta mögötti bolygóján élő idegen civilizáció esetében sem lehet gond. Naná, hogy Ratchet koma is könnyen leakaszt a szögről egy űrhajót, hogy végigjárja a megmentendő planétákat, de azokon is többféle, és gyakran igencsak mulatságos távolságleküzdő eszköz kínálgatja magát.





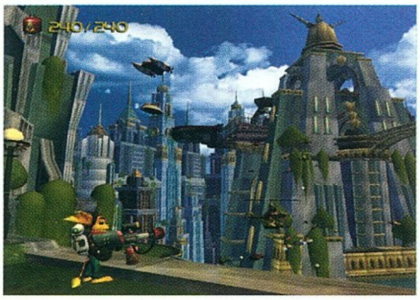
A fegyverek és eszközök esetében a mennyiség mellett pedig a tálalás is igen fontos, mert bár nagyon jól jönnek a pályákon csak úgy elszórt muníciók és alkatrészek, de ezek általában soha nem ott vannak, ahol éppen szükség lenne rájuk. Viszont, ha egy vásárlási rendszerrel lehet a







vágyott tárgyakhoz hozzájutni, akkor a játékos könnyen saját stílusához alakíthajta karakterét és annak segítőjét. S ha már egyszer bevásárol az űrlény, akkor miért is ne vehetne információkat is? Ráadásul a pályatervezők igyekeztek úgy megalkotni a szinteket, hogy azok gyorsan, szinte egyetlen rohammal is teljesíthetőek legyenek, ugyanakkor a megfontoltabb játékosok számára elég nagy terepet adjanak a pénzgyűjtögetésre. Az már csak a játékoson múlik, hogy szerényebb fegyverzettel, de gyorsan, vagy mindent aprólékosan végigkutatva és egy hadseregre való gyilokkal



felvértezve kísérel meg átjutni az egyes szinteken. Függetlenül attól, hogy melyik utat követi, 35 különböző fegyverből és trükkös eszközből állíthatja össze mindenki egyéni kelléktárát. Olyan cuccok kínálgatják magukat, mint a bombázókesztyű, vagy a nemes egyszerűséggel, de beszédesen csak pusztítónak nevezett herkentyű, vagy a sokat sejtetően hangzó Morphray, vagyis a változtatósugár.

Mindezek ellenére ennek a kelléktárnak egyik legfontosabb, valóban alapvető eleme Clank, akki ettől még szereplője is a játéknak. A hi-tech robot első látásra kicsit kusza státuszának oka, hogy a pályák többségén, mint hátizsák fityeg Ratchet nyakában, de fejlesztők elárulták, hogy több olyan szint is bekerült a játékba, melyeket önállóan kell vele teljesíteni. Sajnos az előzetesen kiadott betekintő verzióba ilyen szakaszok nem kerültek be. Transzformer képességeit persze Ratchet hátán is ki lehet és kell is használni, hiszen a megfelelő kiegészítőket beszerezve helikopter, búvár vagy épp hajtómű zsákká alakul a Blargok elkanászodott csúcsfegyvere.

Azt hiszem, a képek elég sokat és plasztikusan mesélnek a tér mindhárom dimenzióját bőszen kihasználó grafikai megvalósításról, viszont igen keveset árulnak el az összetett mozgásrendszerről, ami 20 alapmozgástól bővíthető a már többször emlegett kiegészítő ketyerék beszerzésével. Szerencsére a fejlesztők igen nagy figyelmet fordítottak arra, hogy a stílusba tartozó játékok egyik rendszeresen jelentkező gyenge pontját, a kameramozgást igazán rendbe tegyék.



A főszereplő követésének és a pálya beláthatóságának összehangolásával külön ember foglalkozott a fejlesztés 9 hónapja alatt, akinek más feladata nem is volt. Az irányítás érdekességei közé tartozik, hogy nincs automatikus célzás és hasonló segédletek, vagyis a játékosnak nem elég a küzdelem során egy-egy gombot lenyomnia. Arról viszont, hogy ne a néhol szinte folyamatosan özönlő ellenfelek záporában kelljen kitanulni a fegyverek és kütyük használatát, gyakorló-oktató szintek hivatottak gondoskodni, melyeket nagyon is érdemes meglátogatni.

Sajnos az előzetes verzió még nem igazán volt felvértezve mindazzal a hangbeli képességgel, amit a kiadó és fejlesztő ígért. Állításuk szerint a végleges játékban nemcsak a dallamok változnak meg a különböző helyszíneken, de az ellenfelek és főszereplők által keltett hangefektek is hozzá lesznek igazítva az aktuális környezethez. Az egész történetet kerek egésszé igen sok videóval fogják tenni.



Az átlagos platformjátékoknál több akciót ígérő fejlesztők még azzal is kecsegtetik a leendő játékosokat, hogy nemcsak az újabb



és újabb ellenfelek, fegyverek és eszközök jelentik az eltérést az egyes szintek között, sőt az utóbbiakból a hatodik pályára már minddel megismerkedhetnek a játékosok. Érdekes koncepciónak tűnik, hogy a tizedik szinttől már stratégiai elemek megjelenését ígérik, persze ennél részletesebben nem elmesélve, hogy mit is jelent ez a stratégia. Az viszont már így előzetesen is elég valószínűnek látszik, hogy az első pillantásra kedves gyerekjátéknak is nézhető akció-platform program kihívást jelenthet a stílus rutinosabb rajongóinak is.

INSOMNIAC GAMES - A FEJLESZTŐ

Az 1994-ben Los Angelesben alakult játékfejlesztő cég már első Playstation játékával is több szakmai díjat elnyert. Az 1996-ban megjelent Disruptor, azonban hiába kapta meg a legjobb FPS díját, egyből elnyerte az „Év Sötét Lova", vagyis a „legjobb játék, amiről senki se hallott" címet is. Vagyis az uraknak nem volt a legerősebb oldala a marketing és reklám.

Az igazi sikert hozó Spyro the Dragonnak még mint ötfős cég vágtak neki, s persze az első rész sikerén felbuzdulva szépen növekedésnek is indultak, s jöttek sorra a folytatások. A három rész összesen 8 millió példányba fogyott el.

Első PlayStation2 fejlesztésüknek, a Ratchet and Clanknak már 30 alkalmazottal kezdett neki a cég, s a megjelenés előtt álló program teljes fejlesztői csapata végül is 37 főre gyarapodott.

Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

A Jak and Daxter nyomdokain haladó játék akár még kellemes meglepetést is okozhat

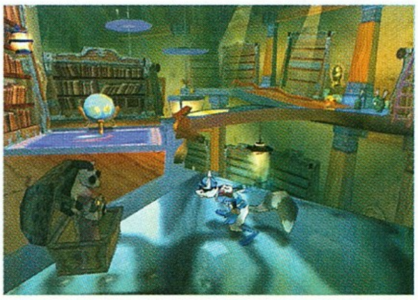
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%

SLY COOPER

TOLVAJTÓL LOPNI NEM BŰN, DE VISSZALOPJA!

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ SCEA FEJLESZTŐ SUCKER PUNCH MEGJELENÉS 2002.OKTÓBER NTSC



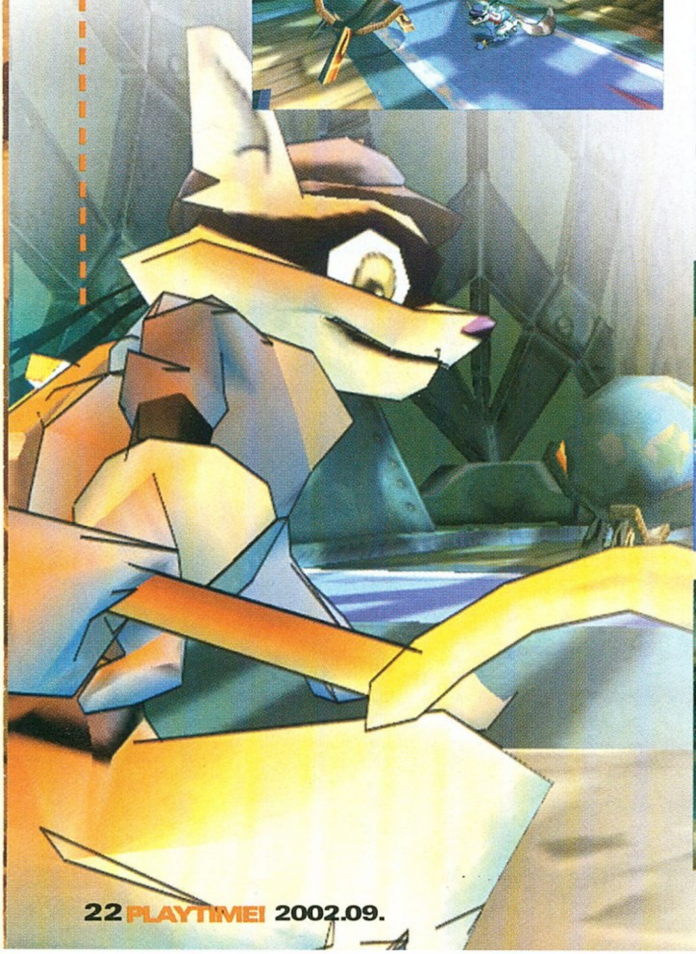




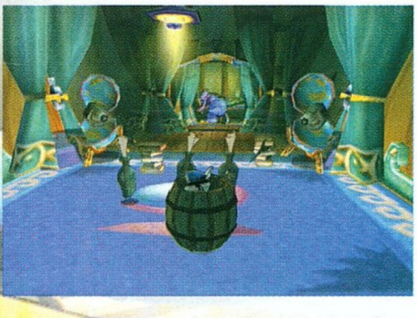


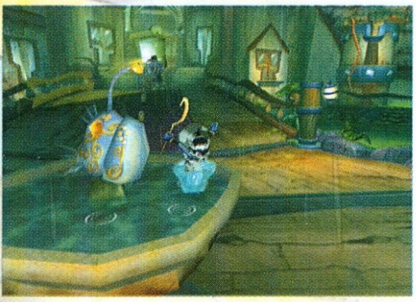
Az E3 játékbemutatói között is egyértelműen látszott a rajzfilmszerű játékok térnyerése. A magam részéről ezt csak örömmel tudom üdvözölni, talán azért is, mert jó néha olyan programmal játszani, ami nem szakad bele az erőlködésbe, hogy teljesen valóságos látvánnyal kápráztasson el, s mint azt a hasonló játékok sikere is mutatja, egyáltalán nem vagyok ezzel egyedül. Egészen új (illetve újra felfedezett) lehetőségeket ad a grafikusok kezébe a visszavonhatatlanul divatba jött cel-shading technika. Persze az ilyen árnyékolt és animált grafika jobban kihasználja a konzol kapacitását, mint az felületes pillantással gondolni lehetne, de a PS2 grafikai képességeit kihasználva valóban életre lehet kelteni egy képregényt. A forrongó stílusban rejlő lehetőségeket jól példázza az elmés című Sly Cooper and the Thievius Raccoonus is, hiszen igen érdekes hatást értek el a virtuális valóság és a rajzfilmstílus keverésével. Míg a szereplők jellegzetesen, képregényesen árnyékolt rajzok, addig a háttér és a környezet sokszögekből felépített 3D világ, fényekkel árnyékokkal és számos a PlayStation grafikai motorja kínálta speciális efekttel bőkezűen felékszerezve.





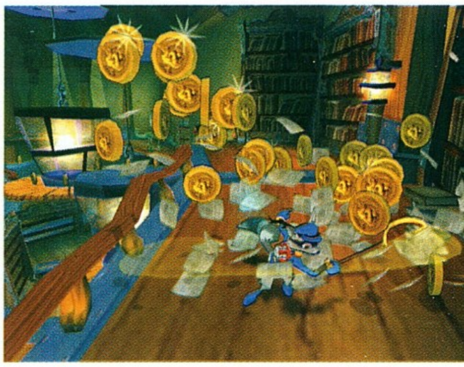
A Sly Cooper azonban nem egy életre kelt képregény, s nem csak a kettős grafikai környezet miatt, hiszen ilyen kevert animációs filmek is léteznek ma már szép számmal. Abban az értelemben sem, hogy nincs lapozható eredeti kiadvány, az idők kezdete óta ékszertolvajlásban jeleskedő famíliát a játékhoz találták ki. Ebben a kitalált világban pedig a tolvajlás évszázados művészetének mesterfogásait a Raccoon család almanachja a Thievius Raccoonus tartalmazza, csak azt a legifjabb tolvajreménység nyolc éves korában azt ellopják. S bár a közmondás szerint tolvajtól lopni nem bűn, de ettől talán még boszszantóbb a dolog a meglopott mestertolvaj számára. Főhősünk azonban nem sieti el a könyv visszaszerzését, csak nagykorúságát elérve ered az öt részre szedett és úgy elhurcolt kötet nyomára, de akkor aztán istenesen nekilát. Ha létezik egy tolvajklánnak becsülete, akkor a Raccoonoké a könyvükben öltött testet, s ennek stílszerű visszaszerzése, vagyis visszarablása, nem is túl meglepő módon, a játékos feladata.

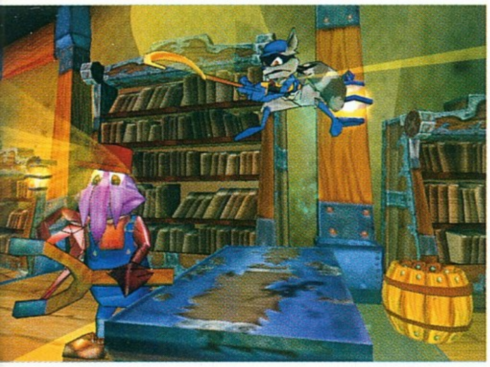




Egy akciójátéknál sem kell abszolút mérőszámnak tekinteni, hogy hány ellenfelet kell miszlikbe trancsírozni, vagy hány hadseregnek elég lőszert puffogtat el a játékos egy pálya teljesítése során. Sly kalandjai sokkal inkább azoknak a játékosoknak valók, kihívást látnak a cselezéssel, lopakodással, egyszóval az ellenfelek különböző tolvajpraktikákkal való kijátszásában – hiszen nem azért képezte magát a rajzfilmszereplők mester tolvajává az ifjú Raccoon, hogy fortély helyett fegyverekre támaszkodva küzdjön a családi könyv oldalaiért. Itten bizony be kell lopakodni, fület-farkat behúzni, elosonni az őrszem mögött, nem pedig vad harci üvöltéssel lerohanni, vagy félelem és gáncs nélküli szuperhős módjára szemtől szembeni pofonpartira meghívni. No persze azért a tolvajpraktikák közül sem hiányozhat Roosevelt elnök jó tanácsa, amit a legjobban talán úgy lehet lefordítani, hogy „halkan járj, de vigyél magaddal egy nagy botot"...

A tolvajkodás számos, filmekből ismert látványos külsősége helyet kapott, persze kellőképpen rajzfilmes, mulatságos tálalásban. A repertoárba nem csak gazdagon animált álcá-









zások, de számos környezetbeli tárgyat használó speciális mozgás is beletartozik. Van mikor egy hordóba bújva lehet elkerülni az őrök tekintetét (vagy ha a tekintetét nem sikerült, hát legalább a ránk zúdított nyílzáporát), vagy épp köteleken lengve kerülhető ki a halálos csapda. Márpedig csapdából és őrből nem kevés áll a játékos útjába, hiszen a könyv darabjait is mestertolvajok őrzik, őriztetik. Valóságos erődökbe kell be-, majd kijutnia a játékosnak, de persze egy akrobatikus ügyességű besurranónak ez még nem jelent lehetetlen küldetést. A tolvaj-trükkök tárháza pedig még bővül is a játék folyamán, hiszen éppen az ilyen technikákat taglalja a lassacskán összegyűjtögetett Thievius Raccoonus. A fejlesztők ígérete szerint tovább színesíti a játék által kínált szórakozást, néhány jármű használata, de a belső mini-játékok kedvelői is külön örömüket lelik majd.

Az pedig, hogy a családi almanachot öt tolvaj rabolta el és osztotta szét, egyet jelent azzal, hogy öt igen eltérő területen kell visszalopkodni az értékes információkat rejtő lapokat. Ezeknek, a több pályát felölelő területeknek neve is elárulja, a tervezők nem riadtak vissza a szélsőségektől, mint az Ice és Underwater, vagy a speciálistól, mint az Indrustrial környezet, de azért giccsbe hajló klisétől sem határolódtak el, a Bayou és Venice területekkel.

A történet lineáris, vagyis a helyszínek és pályák egymásutánjába nincs beleszólása a játékosnak, és inkább platformjátékokat idéző vonás, hogy a főhős nem százalékokban, vagy más egységekben számlálja életerejét, vagyis egy biztonsági lézersugár vagy az őrök fegyverének egyetlen érintése a véget jelenti. No persze néhol ez kitolható a pálya fellelhető extra segítségével, a lópatkó ugyanis nem szerencsét hanem egy extra életpontot hoz a konyhára. A szintén gyűjtögetésre váró pénzérmékből 100-at összeszedve pedig, a pályák végén juthat igen értékes tippekhez a játékos, de hogy ne legyen túl egyszerű ez a dolog, néhány érme mindig titkos zugokba kerül. A szinteket lezáró nagyfőnökök, főellenségek viszont már legalább annyira jellemzőek az akciójátékokra is.

Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

A Jak and Daxter nyomdokain haladó játék akár még kellemes meglepetést is okozhat

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

90%

HALO 2

Már bőven lapzárta után érkezett Grath koma a szerkesztőségbe, hogy rögtön szorítsunk neki helyet a hírekben a Halo 2-nek, mert azonnali hatállyal rituális szeppukut követ el. Ez első hallásra nem is tűnt rossz ötletnek, de mivel nekünk kéne eltakarítani utána, így tehát megtettük neki:

Lapzárta után érkezett a hír, hogy a Microsoft egy new yorki sajtókonferencián a sajtó néhány kiválasztott képviselőjének bemutatta az eddigi legsikeresebb Xbox-játék folytatását. A már a kétmilliós példányszámot is túllépett Halo második részét természetesen az eredeti fejlesztők készítik, és jó esetben (azért vannak kétségeink) 2003 végén jelenik meg. A képek a sajtókonferencián bemutatott videóból származnak, és 100%-ban a játék motorjával készültek. Persze a hatásvadászat miatt külső nézetből vannak, de ugyanúgy egy FPS-hez lesz szerencsénk. Az első pillantásra látszik, hogy a grafikát illetően mekkora az előrelépés: mind a táj, mind Master Chief figurája, mind a fegyverek több fokozattal durvábban néznek ki, mint az eredetiben. Ebben sokat számítanak a hatásos színes fények és teljesen realisztikus árnyékok. A főprogramozó, Chris Butcher szerint „az általunk kifejlesztett grafikai megoldások annyira újak, hogy még megfelelő nevet sem adtunk nekik”.

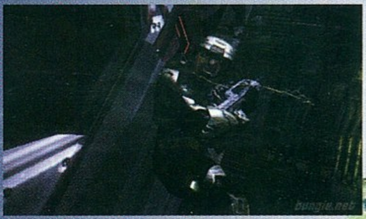
A játékról annyit lehet tudni, hogy – legalább részben – a Földön fog játszódni –, ahol nekünk kell megmenteni az anyabolygót a Covenant erők erős támadásától. Rengeteg új ellenféllel kell szembenéznünk – nem csak a Covenantok eddig rejtegetett erőivel, de feltűnnek a Halo építői is, akik a Forerunners névre hallgatnak. Ezért persze lesz néhány új fegyver is, és az ígéretek szerint legalább öt új jármű. Jason Jones, a Bungie elnöke szerint sokkal intenzívebb, sokkal mélyebb lesz – mindent megtesznek például, hogy az AI sokkal többet tudjon.

Az osztott képernyő és a link-kábellel összekötött masinák mellett ezúttal már az interneten keresztül is játszhatunk. A pontos részletek még nem ismeretesek, de a szokásos játékmódok mellett négyes kooperatív-módra, illetve hatalmas, több tucatnyi résztvevős emberek-Covenantok csatákra tettek utalásokat a Bungie-sok. A kiállításon ezen felül több újdonsággal is találkozhattak az újságírók (Project Gotham 2, játszható Kakuto Chojin), ezekről következő számunkban írunk; addig tessék nézegetni a Halo 2 képeit.















BLINX: THE TIME SWEEPER

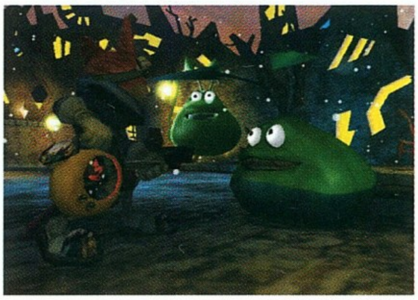
KIRÁNDULÁS A NEGYEDIK DIMENZIÓBA

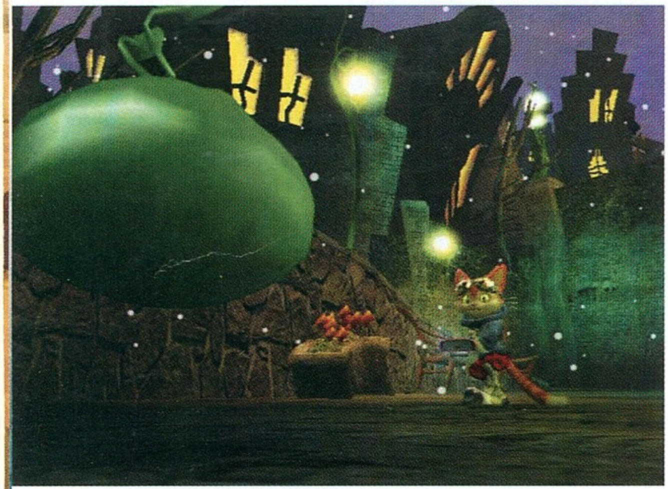
TÍPUS PLATFORM KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ ARTOON MEGJELENÉS 2002.11.08. NTSC

Ha van olyan játéktípus, amivel az Xbox-tulajok eddig nem voltak eleresztve, akkor az – a szerepjátékok mellett – a platform kategória. Volt ugyan egy Crash Bandicoot átirat PS2-ről, és sokak szerint a Jet Set Radio Future is ebbe a skatulyába sorolható (speciel én ezzel nem értek egyet), de ezzel vége is a listának. Idén ősszel ennek vége lesz, hiszen megjelenik a Rayman 3, a Haven és a Ty the Tasmanian Tiger – ráadásul a konzol készítője is készült egy ilyen alkotással, a Blinx-szel.

Akkor rögtön pontosítanék is, hiszen a játékot az Artoon nevű viszonylag új fejlesztőcsapat készíti, akik eddig mindöszszesen egy GBA-játékot adtak ki. Mégsem mondható, hogy újoncokról lenne szó, ugyanis az a Naoto Oshima áll a brigád mögött, aki annak idején kitalálta Sonic figuráját, illetve ő a felelős a Saturnos csodajátékért, a NiGHS-ért is. Igaz, akkor még a Segának – és azon belül természetesen a Sonic Teamnek – dolgozott, de amikor a cégnél először szóba került a Dreamcast-project leállítása, otthagyta korábbi munkaadóját. Nemrég egyébként elcsábította a Segától régi kollégáját, Yoji Ishiit is, aki szintén részt vett a Sonic-játékok megalkotásában.









Oshima úr egy interjúban a következőképpen festette le a platformjátékok evolúcióját: „Először jött Mario a maga két dimenziójával, aztán mi megalkottuk 3D-ben a Sonicot. Most pedig jön a következő állomás, a Blinx, az első játék, amiben a negyedik dimenziót, az időt is bejárhatjuk". Ez persze elég furán hangzik (no meg egy kicsit nagyképűen is... persze van mire), de igaz, ami igaz, a Blinx a szokásos platformelemek mellé beiktatta az idő manipulálásának lehetőségét. A játék főhőse, a Blinx nevű macska lesz, aki takarítóként dolgozik az Időgyár nevű helyen, ahol az időt előállítják, és ügyelnek arra, hogy csak az egyik irányba folyjon. Mint egy rendes takarító, Blinx a hatalmas üzemet járja egy porszívóval, és a gépekből kipattanó időszilánkokat gyűjti össze, nehogy összegabalyodjon minden. Egészen addig éldegél békésen, amíg meg nem jelennek az időtolvajok – ők egy gonosz banda, akik ellopják az időkristályokat, hogy azok segítségével minél több pénzt szerezzenek. Ráadásképpen túszul ejtettek egy hercegnőt is (talán egyszer a távoli jövőben elképzelhető lesz egy olyan platformjáték, ahol nem kell megmenteni egy hercegnőt sem... a dolgok mostani állása szerint ez ma nem lehetséges), nehogy az Időgyár erőszakkal lépjen fel ellenük. Egy, csak egy macska van talpon a vidéken, nekünk kell rendbe tenni a dolgokat.

Ha nem számítjuk az idő szerepét a programban, a Blinx akkor sem lenne egy rossz játék. Összesen 40 pálya vár ránk tíz teljesen eltérő világban – eddig kizárólag a Velence (mármint az olasz Velence) által inspirált helyszínt mutatták be, képeink is csak abból vannak. Azt azonban lehet tudni, hogy lesz egy ősi városban, egy kanyonban, illetve egy barlangrendszerben játszódó világ is. Minden negyedik pályán – az adott világ lezárásaként – egy főellenfél vár ránk, akit nem lesz egyszerű legyőzni, mindenkinél meg kell találni a megfelelő taktikát. Természetesen minden pályán lesznek kisebb ellenfelek is – az Időszörnyek – akik meglehetősen mókásan néznek ki: egyetlen békán kívül csak deformált körtére emlékeztető, csepp alakú lényekről vannak képeink. Velük a porszívónkkal tudunk elbánni: a pályán beszippanthatunk mindenféle tárgyat – például padokat, virágvázákat, hordókat, sziklákat – majd egy gombnyomással a legfelül levőt kilőhetjük. Az E3-on kipróbált verzióban a sima szörnyek megfeküdtek egyetlen találattól, ott tehát nem volt nehéz dolgunk – hogy ez így lesz-e a végleges változatban is, abban nem vagyunk biztosak. Minden pálya után kapunk egy részletes értékelést, többek között arról, hogy milyen gyorsan teljesítettük az adott szintet, mennyi titkos helyet találtunk meg, mennyi aranyat vagy más tárgyat szedtünk össze. Az aranyat az egyes világok között költhetjük el, három fokozatban erősíthetjük a porszívónkat (az alap TimeSweeper 1000 helyett válthatunk TS2000-es, TS3000-es



és FireSweeper modellekre), de vehetünk időkristályokat, plusz életeket, extra lövedékeket, illetve egy Air Boots nevű csizmát, amiről egyelőre nem lehet tudni, hogy mire is jó pontosan.

Miután mindent kitárgyaltunk, ami egy jó platformjátékká teszi a Blinxet, ideje sort keríteni arra, ami kiugróvá, különlegessé teszi; ami miatt rengeteg díjat zsebelt be az E3-on (többek között a hivatalos plecsnik közül a „legjobb eredeti program"-ét is), vagyis az idő manipulálására. Amikor szétlövünk egy szörnyet, és az kidurran, akkor kipotyog belőle pár időkristály, mindenféle színűek vegyesen – egyébként ilyeneket a pályákon elszórva is találhatunk, mégpedig általában hármas csoportokban. Ezekből egyszerre négy lehet nálunk, amint összegyűlik ennyi, Blinx megpróbálja összeilleszteni őket, hogy egy kis segítségre tegyen szert. Ha mind a négy azonos színű, akkor az adott színnek megfelelően (lásd később)









kap két töltetet egy varázslatszerű képességből. Ha csak három szín azonos, akkor egyetlen alkalommal élhetünk hatalmunkkal, ha pedig még ennél is tarkább a kép, akkor semmivel nem leszünk gazdagabbak. Mivel négy egyforma kristályt általában nem találunk egy helyen, mérlegelnünk kell: megelégszünk-e egy adag „varázserővel", vagy tartalékolunk, és kivárjuk, amíg meg nem érkezik a megfelelő szilánk.

A képességeket a program olyan ikonokkal jelzi, amiket a videók és DVD-k távirányítóján is találunk, és maguk az effektek is arra emlékeztetnek. Az első képesség a Rewind – magyarul a visszatekerés. Ezzel visszaforgathatjuk az időt, miközben mi azért mozoghatunk, és ezt rengeteg dologra használható. Például: ha már nagyon közel egy gyógyító szív, de egy batár lény rohan felénk – képzeljük el azt is, hogy már csak egyetlen HP-nk van, így sokkal drámaibb lesz a jelenet – akkor ellőjük, és amíg végignézzük, hogy a szörny hogy távozik. Körülbelül tíz másodpercet visszatekerünk, a lény hátrafelé fog galoppozni, és eközben mi nyugodtan felmarkolhatjuk a gyógyszert. A titkos helyek meglelésében is segít, például az E3-on volt egy olyan terület, ahol a háztetőkről hordókat gurítottak le. Itt ügyesen rá lehetett ugrani az egyikre, majd elhasználva egy Rewindet, azt „visszajátszhattuk" a tetőre, és így persze mi is feljutottunk. A fejlesztők meséltek egy olyan helyszínről, ahol egy szobor törik szét – itt is rá kellett pattanni, majd az időt visszaforgatva feljuthattunk a tetejére.

A narancsszín kristályokból Fast Forward, azaz előretekerés képesség lesz – ez azt jelenti, hogy Blinx a szokásosnál háromszor olyan gyorsan tud mozogni és lőni. Ennek használatához azt hiszem, nem kell kommentár, elszaladhatunk ellenfeleink elől, rövid idő alatt felszedhetünk mindent a pályán, vagy éppen gépfegyverré alakíthatjuk porszívónkat.

A kék kristályok Pause képességet adnak, vagyis ezzel leállíthatjuk az időt. Mindenki és minden ott marad tíz másodpercig, ahol akkor volt, amikor ellőjük – így simán elintézhetünk néhány védtelenné vált szörnyet, átmehetünk egy leomlóban levő hídon vagy elmenekülhetünk a ránk lőtt lövedékek elől.

A zöld kristályok talán a legérdekesebbek, ezek a Record, azaz képességhez juttatnak minket. Ez azt jelenti, hogy lesz tíz másodpercünk, hogy cselekedjünk – ha ez lejárt, akkor ott találjuk magunkat a kiindulóponton, valamint a klónunkat is, aki azt fogja csinálni a következő tíz szekundum alatt, amit felvettünk a képzeletbeli kamerával. Egy példával szemléltetve talán jobban érthető lesz: találunk egy libikókát, és látjuk, hogy ha fel tudnánk magunkat lőni vele, akkor egy titkos helyre jutnánk. Ellőjük a Recordot, és elkezdünk ugrálni a libikóka egyik végén. Amikor újra visszatérünk a normál időbe, akkor látjuk szellemképünket, amint próbál nekünk segíteni: ha felugrunk a léc másik oldalára, akkor klónunk huppanásának köszönhetően máris repülünk. Ezzel lehetségessé válik még két kapcsoló egyidejű bekapcsolása, vagy az ellenfelek figyelmének elterelése. Egy főellenséget például csak hátulról lehet megsebezni, ő viszont mindig a hasát mutatja: alteregónkkal elcsalhatjuk, majd az „igazi" Blinxet használva hátba durranthatjuk.

Az utolsó képesség a Cue, vagyis a lassítás, ez hasonlít a Pause-hoz, csak a többi lény, illetve a dolgok is mozognak, igaz, háromszor olyan lassan, mint mi. Ez is alkalmas a menekülésre, de a demóban fel lehetett arra használni, hogy lengedező bárdok között egyszerűen átsétálhassunk.

Felszedhetünk még egy ikont, a szívet, ha ebből jön össze négy, akkor egy élettel leszünk gazdagabbak, de jokerként is használható: ha van mondjuk három kék kristályunk, és emellé felszedünk egy szívet, akkor a program úgy veszi, hogy négy kékünk van, így tehát két Pause-zal leszünk gazdagabbak.

Ez tehát a program lelke, ezeket használva könnyíthetjük meg életünket; egyébként ezek használata csak a legritkább esetben kötelező, általában minden pályán át lehet kelni ezek nélkül is – igaz, abban meg mi a jó. Ráadásul így a titkos helyeket sem fogjuk megtalálni, ami azt jelenti, hogy alig lesz pénzünk, ami elkerülhetetlenül oda vezet, hogy meg fogjuk szívni a későbbi pályákon.

A Blinx grafikája nagyon stílusos lett, az általunk kipróbált pályán például a házak finoman mozogtak, dülöngéltek, hiszen az idő folyása teljesen felborult. A víz megvalósítása még az Xboxos standardokkal egybevetve is gyönyörű, ráadásul ha az időt megállítva úszunk bele, akkor egy kis árkot hagyunk benne, mintha csak a Vörös-tengert választanánk szét. Az meg külön fantasztikus, amikor az idő újra megindul: a víz hatalmas erővel loccsan össze, óriási hullámokat kreál. A hangok is illeszkednek a kissé szürreális világhoz, a NiGHTS zeneszerzői ismét megmutatják, hogy mit tudnak. A speciális képességek használatakor egyébként megváltozik a grafika és a zene: mindig olyan árnyalatban tündököl a kép, mint amilyen kristály adományát használtuk. A zene pedig az adott „varázslatnak" megfelelően változik, Cue esetén elmélyül és lelassul, Pause esetén megszűnik, míg Fast Forwardnál szinte csak egy cincogás az egész, annyira felgyorsul.

A program csak Xboxon jelenik meg, hiszen igen aktívan használja a merevlemezt – körülbelül 200 megabyte helyet használ. Talán ez lesz az első Xbox-program, ami igazán kihasználja a winchester-adta lehetőségeket, és nem csak a pályák betöltését gyorsítja. Minket igazán meggyőzött az E3-on, épphogycsak lecsúszott képzeletbeli dobogónkról. Sajnos európai megjelenési dátumot egyelőre nem tudunk mondani, remélhetőleg nálunk is (miket beszélek... szóval Európára gondoltam...) karácsony előtt a boltokban lesz.





Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Remélhetőleg be fog válni ez az időállítgatásos móka

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 80%

SUPER MARIO SUNSHINE

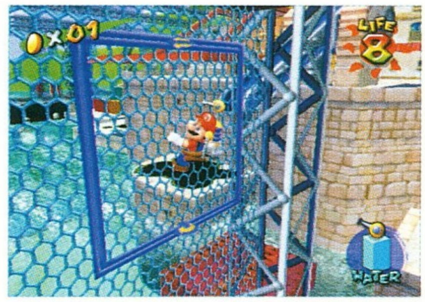
TÉNYLEG SZUPER

TÍPUS PLATFORM KIADÓ/FEJLESZTŐ NINTENDO MEGJELENÉS 2002.10.04. PAL

Az utóbbi néhány évben a Nintendo – platformszinten – igencsak elhanyagolta a 19 éve kabalafigurájává előlépett vízvezeték-szerelőt, Mariót. Az N64-es Super Mario 64 után ugyan több játékban is megjelent – például golfoztunk és teniszeztünk vele, gokartoztunk és partiztunk, verekedtünk és még szerepjátszottunk is – de platformjáték nem jelent meg a főszereplésével. A GBA megjelenésével korábbi programokat írtak át a masinára, és hiába várták sokan, a GameCube premierjével egyidőben is csak a testvére kapott lehetőséget (igaz, a Luigi's Mansion-ben is szerepelt, de ezúttal ő volt megmentendő áldozat). Aztán jött a Super Smash Bros. Melee, ahol ő is választható karakter volt, de az igazi rajongóknak ez sem volt elég. Persze ezt Shigeru







Miyamoto, Mario kitalálója – és a Nintendo aranytojásait tojó „tyúkja" – is tudta, a háttérben már készülődött a Super Mario Sunshine, melyet a tavalyi SpaceWorldön mutattak be először.

Már akkor feltűnt mindenkinek, hogy Mario egy furcsa berendezést cipel a hátán, de „Shiggy" még senkinek sem árulta el, hogy mi is az. Az idei E3-on aztán már személyesen is kipróbálhattuk a programot, és fény derült az SMS legnagyobb újítására – a vízpumpára. A F.L.O.O.D. névre hallgató szerkezet (egyébként ezt is – akár Luigi szellemszívóját – Professor E. Gadd készítette) már rögtön a játék elején hozzánk kerül, és e nélkül nem is boldogulnánk – szinte percenként kell használnunk.

Mivel ez képezi a játék középponti részét, ezért vegyük is sorra, hogy hányféleképpen lehet beállítani a kis szerkentyű fúvókáit. Az első, és legnyilvánvalóbb mód a spriccelés: ilyenkor Mario slagként használja a pumpát, ez képezi a fő támadási formát a programban (ütni és rúgni már nem is lehet). Az olajjal borított ellenfeleket (erről később) ezzel tisztíthatjuk meg, de a sima szörnyek sem viselik jól, ha bevizezzük őket – attól meg egyenesen szétdurrannak, ha a falnak lökjük őket a vízsugárral. Szintén használhatjuk vízágyúnkat az olajos felületek, utak megtisztítására, ami egyrészt az előrehaladásunkat könnyíti meg (az olajon csúszkálunk), de néha a sztori érdekében kell ezt megtennünk. A második használati módban Mario kis teljesítményű jetpack-ként használja a F.L.O.O.D.-ot, ezzel körülbelül egy ugrásnyi magasságot nyerhetünk – persze akkor is, ha már a levegőben vagyunk, tehát a sima pattogással el nem érhető platformokat így vehetjük be. Arra is tökéletesen használható ez a vízkilövési mód, hogy repülés közben a spriccelő víz lemossa az alattunk levő tájat, egyúttal sebzi a szörnyeket. A harmadik módszer az, amikor egy hatalmas vízgolyót maga alá kilőve Mario rakétaként vágódik fel az égbe – ezzel csak az a baj, hogy rengeteg vizet fogyaszt és kell egy kis idő, amíg működésbe lép. Van egy negyedik állása is a fúvókáknak, amikor hátrafelé lövik ki a vizet: ilyenkor extra sebességre tehetünk szert, ráadásul így a tavakon, tengereken is gyorsan átkelhetünk. A vízágyúnak egyébként csak a spriccelős állása érhető el folyamatosan – a többiek közül választanunk kell, egyszerre csak az egyik lehet aktív.

Ezek persze csak az alapvető használati módok, ezen felül rengeteg dologra használhatjuk vízpumpánkat. Néhány főellenfél legyőzésekor (például van egy, aminek a szájába kell annyi vizet lőnünk, hogy felboruljon) ugyanúgy elengedhetetlen, mint mondjuk egy szélmalom beindításánál, néhány speciális növény megnövesztésénél vagy éppen egy kötélen lógva ahhoz hívjuk segítségül, hogy „bepörögjünk" és nagyobbat tudjunk ugrani. Persze a fenti akciók mind-

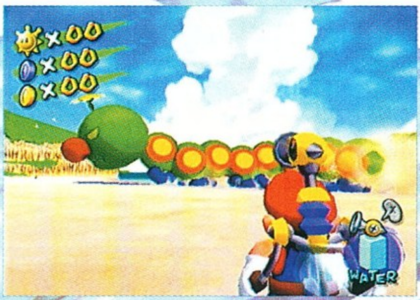


egyike fogyasztja vízkészletünket (ezt a jobb alsó kis ikonnal jelzi ki a program), ezért életfontosságú, hogy sűrűn látogassuk a nedves helyeket – nem kell, hogy a tengerhez kimenjünk, egy szökőkút vagy egy csap is kitűnően megfelel.

Említettem, hogy néhány ellenfél, illetve néhol maga a pálya is olajjal van beborítva, ezt

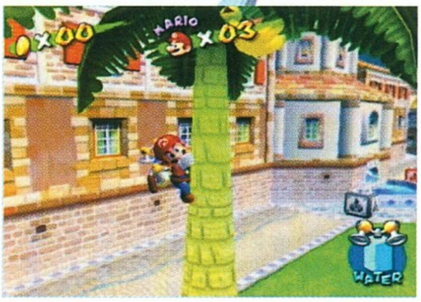








akkor érthetjük meg, ha megismerjük a történetet, ami a következő: miután testvére kiszabadította Mariot King Boo fogságából (lásd: Luigi's Mansion), lazításként úgy dönt a pirossapkás kis fickó, hogy Peach hercegnővel együtt elmennek egy trópusi szigetre, Dolphic Islandre. Itt szegény, pihenni vágyó Mariónkat azonnal letartóztatják – mondván, hogy ő firkálta tele a várost graffitikkel. Mire hősünk kimagyarázza magát, és elvállalja, hogy majd ő megtisztítja a települést és megkeresi a felelőst, valaki elrabolja Peach hercegnőt – meg kell tehát mentenünk a hölgyet is (mondjuk a Mario Partyban nyújtott viselkedése óta ebben nem vagyok biztos...). A gonosz Water Marioról egészen a program legvégéig nem derül ki, hogy valójában kicsoda is – nem akarom lelőni a poént, maradjunk annyiban, hogy senkinek nem lesz ismeretlen. Egyébként annak köszönhetően, hogy nem a szokásos területen, Mushroom Kingdomban mászkálunk, ellenfeleink egy kicsit különböznek az eddig megszokottaktól. Nem lesznek például koopa troopák vagy goombák, de azért a bobombok, illetve Toad itt is megjelenik (sőt, Yoshi is, róla a kis szövegboxban olvashatsz). Érdekes módon nem lesz havas-jeges pálya sem a programban, viszont a Boo-k által lakott Ghost House-ok megmaradnak. A Dolphic Island körül beúszhatunk a tengerbe, kis szigeteket kereshetünk, vagy akár a korallzátonyok között kereshetünk érméket, kincseket.



A játék fő célja tehát az, hogy megmentsük hercegnőnket, illetve, hogy lemossuk mindenhonnan a festéket – de a játékosok előtt egy sokkal nagyobb kihívás is van: össze kell gyűjteni 120 Shine-t (ezek olyanok, mint a csillagok az eddigi részekben, csak most nap alakúak). Shine-t a legkülönbözőbb dolgokért szerezhetünk, például kapunk a főellenfelek legyőzése után is, de minden pályán találhatunk két rejtettet, és beválthatjuk a megszerzett érméinket is (minden pályán van 30 kék és rengeteg sárga érme, ha begyűjtjük az összes kék színűt, illetve legalább 100 aranyat, akkor újabb Shine-okkal gazdagodunk). Ezen felül a trükkösebb feladatokért is osztogat a program napocskákat, például ha egy adott pályán feltörlünk minden egyes csepp festéket. Az E3-on például egy olyan feladatot kellett megoldani, ahol három kör alakú, vízszintes tükröt kellett megtisztítani a rajtuk mászkáló lényektől. A trükk az volt, hogy a vízágyúval elsodortuk őket a tükör egyik szélére, majd a durva ugrással (ahol Mario a fenekére érkezik) becsapódtunk a másik oldalon – ilyenkor a szörnyek elszálltak, mint a győzelmi zászló.

A Shine-ok arra jók, hogy újabb és újabb pályákat nyissunk meg – központként ezúttal Dolphic City szolgál, innen teleportálódhatunk el a hét igazi pálya valamelyikére. Ezek meglehetősen nagyok, az első tapasztalatok szerint a játék végigjátszása körülbelül 25-30 órába fog telni a profi Mariósoknak. Akik az eddigi részekkel nem játszottak, azoknak még hosszabb játékidőre kell felkészülniük – a játék ugyanis nem könnyű. Ezt már mi is megfigyeltük az E3-on: teljesen precíz ugrásokra, jól időzített vízpumpa-használatra volt szükségünk. Ráadásul a programot nehezíti a kamerarendszer, ugyanis a japán verzió importőrei körében teljes az egyetértés, hogy helyenként



az „operatőrnek" köszönhetően lehetetlen továbbjutni. Vannak ugyanis belső terek, amik zsúfolva vannak csövekkel és más tereptárgyakkal – itt nagyon nehéz látni, hogy hová is ugrunk, még akkor is, ha a takarásban lévő Mario sziluettjét azért látjuk. Egyébként a C karral (a sárgával) lehet a kamerát forgatni, illetve zoomolni.

Amikor kijöttek az első képek és videók a játékból, sokan azt mondták, hogy ez a SM64, csak trópusi álruhában. A programot személyesen is kipróbálva, illetve internetes fórumokon olyanokkal beszélgetve, akik végigvitték, azonban nyilvánvalóvá vált, hogy erről szó sem lehet: a vízpumpának, Yoshi új képességeinek, és az új mozdulatoknak (például a köteleken tudunk egyensúlyozni, egyre magasabbra ugrálni, illetve pörögve kilőni magunkat) köszönhetően teljesen más – de ettől még ugyanolyan jó – lett a program, mint elődje.

Igaz, a grafika nem az erőssége az SMS-nek (bár a víz, illetve az olajfoltok nagyon szépek), de ez nem is fontos annyira egy ilyen játéknál. Sokkal inkább az, hogy rendkívül élvezetes vele játszani, és minden sarkon más kihívások várnak ránk. Júliusban jelent meg a játék Japánban, és az első nyolc nap alatt 400.000 példánynál valamivel többet adtak el belőle – valószínűleg az érdeklődés semmivel sem lesz kisebb az augusztus végi amerikai és az október eleji európai megjelenéskor sem.

YOSHIGOLJUNK



Természetesen Yoshi is feltűnik a Sunshine-ban – ezúttal azonban nem elég megtalálni a tojásokat, hogy rápattanhassunk, hanem ételt is kell neki hoznunk. Yoshi gyümölcsöt eszik, ráadásul válogatós is: minden tojásnál látjuk, hogy mit kell adnunk neki – körtét, banánt, dinnyét, narancsot vagy ananászt. A kért – és kapott – kajától függően változik Yoshi színe, aki minden régi képességével rendelkezik: beszippantja az ellenfeleket, ugrik és kicsit siklani is tud a levegőben. Ami viszont új, hogy a pályán található különböző gyümölcsöket is felzabáltathatjuk vele, és az így nyert gyümölcslét kis is hányhatjuk, ezzel is támadni tudunk. A banán levével (?) például megfagyaszthatjuk a vízből kiugráló halakat, és ezzel új helyekre juthatunk el.







Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Nagyon úgy néz ki, hogy kedvencünk ismét bombaformában van!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

100%

NHL 2003

NYÁRI HOKIKÖRKÉP

KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EA SPORTS MEGJELENÉS 2002.09. PS2, XBOX, 2002.10. GC

Kezdjük mindjárt talán a legnagyobb durranással – azaz az idén már 10 éves múltra visszatekintő, és mindmáig a legnagyobb példányszámban fogyó, legsikeresebb hokisorozattal. Szerény véleményem szerint a 2001-es ugyan játszhatóbb volt, mint a legutóbbi rész – de, hogy én mit gondolok, az marhára nem érdekli az EA Sportsot: a cégnél természetesen a 2002-es irányvonalat viszik tovább, méghozzá számos újítással és finomítással megspékelve. A totális újoncoknak sem kell elkeseredníe, aki még nem játszott egyik résszel sem, azt a „kezdő" nehézségi szint kiválasztása után egy narrátor szépen lassan belevezeti a praktikákba és a specialitásokba. Még egy nagyszerű segítséggel is meglepik a kezdőket: a játék sebessége egy csúszka segítségével a kellő fokozatba állítható, így nyilvánvalóan nem fordulhat elő az az eset, hogy szegény newbie csak kapkodja a fejét, keresi, hogy melyik gomb mi a fenére is való – miközben a gép darabokra cincálja.

A specialitások közé tartozik például a Game Breaker-mód. Ha egymás után hajtjuk végre a profi cseleket és úgy szórjuk a gólokat, mint egyszeri kiskertész a fűmagot, növekszik a game breaker-méterünk – és ha ez elérte a 100%-ot, egy különleges effektusnak lehetünk tanúi: Az idő lelassul (ami azt eredményezi, hogy a környezet elmosódik, és

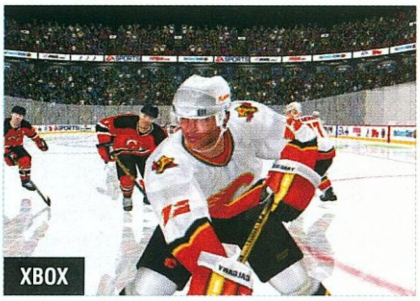

PS2

mintegy lassított felvételként látjuk a történéseket), a kamera rázoomol a játékosra és ezalatt az idő alatt lehetőségünk lesz igazán különleges cseleket bevetni és gólokat ütni. Meglehetősen arcade-, sőt még inkább mátrix- (vagy ha jobban tetszik, Max Payne-)ízű, nem igaz? Éppen ezért a hardcore-hokisok, akik komoly meccseket akarnak vívni, akár ki is kapcsolhatják ezt az opciót (szerencsére).

Az ígéretek szerint igencsak kifinomult lesz magának a korongvezetésnek is az irányítása: Előhozhatjuk például azt a mozdulatot, amikor a korongot beküldjük szép óvatosan a lábunk közé (persze szigorúan a jégen marad...), majd a korcsolya élével visszapasszoljuk az ütőhöz, vagy akár be is szoríthatjuk a korik közé, megakadályozván azt, hogy leszereljenek minket – érdekesnek ígérkezik, az biztos (ezt pedliglen „Dynamic Deke Control"-nak hívják).

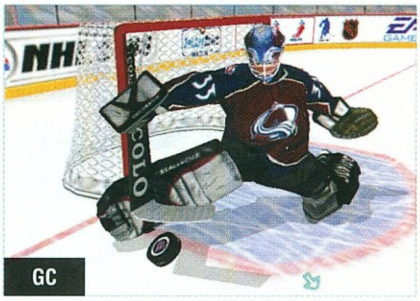
A kapusok mesterséges intelligenciáját teljesen megreformálják: az újonnan kapott animációik mellett újraprogramozott logikával is rendelkeznek, ha kapura vezetjük a labdát kivetődnek, és bizony rámarnak a kipattanókra is. Ehhez persze a korongmozgató rutint is újra kellett írni: másképpen viselkedik, ha egy játékosról és másképpen, ha a kapusról pattan ki – emellett az új fizikája lehetővé teszi a teljesen realisztikus védések, blokkolások, pattogások és a különleges, trükkös ütések valósághű megjelenítését is. E mellet természetesen a teljes grafikus renderelésért és az animációk finomságáért felelős motorok megújítását is ígérik, de ez természetesen a minimum elvárások közé tartozik manapság – szépen is néznénk ki, ha a kifizetett pénzért az egy évvel ezelőtti játékot kapnánk kézhez...

Négy játékmód áll a rendelkezésünkre: a Play Now ismerős, egymás, avagy a gép ellen játszhatunk mérkőzést, a Season/Franchise-ban egy csapatot a teljes szezonon keresztül managelhetünk (és irányíthatunk), a Playoff a rájátszások szimulálásáért felelős, az International Tournament alatt pedig nemzeti válogatottak tornái találhatók. A játékmenetben szerepel az „EA Gamestory 2" nevet viselő jellemvonás is: ennek akkor van szerepe, ha szezont játszunk. A sorozatosan jól teljesítő csapatokat és játékosokat megkülönböztetett figyelemmel kezeli a program. Példának okáért, ha


XBOX

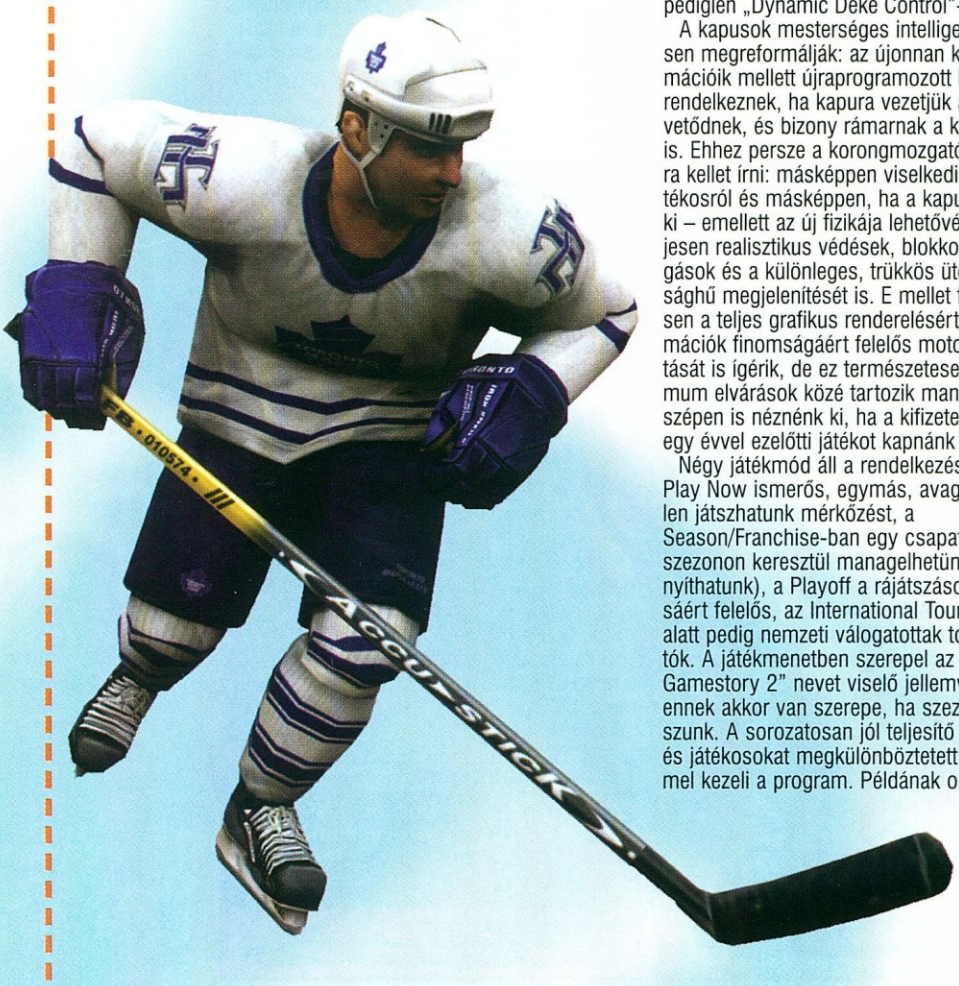
egy mesterhármast üt valaki egy meccsen, a következő derbin minden tekintet rá fog szegeződni, hogy meg tudja-e ismételni a múltkori kiváló teljesítményét. Ez többek közt azt jelenti, hogy őt követi a kamera, a kommentárok róla beszélnek – akárcsak a való életben, elkezdik úgymond kicsit sztárolni a játékost.

Ha már megemlítettem a kommentárokat, ejtsünk róluk és az audio részről is egy pár keresetlen szót: Ismét Jim Hughson (mint a tényleges kommentátor) és Don Taylor (mint


GC

„szakértő") működik közre – állítólag Don hangtónusát egy kissé megváltoztatták a tavalyihoz képest, ennek ellenére óriási újításokat én személy szerint itt nem várok. Az „On the Ice" névre keresztelt (EA Sports-éknál biztosan van ilyen „mindenféle újításnak nevet adó ember"-munkakör... na persze – annak is pénzt kell keresnie, aki nem dolgozik) hanghatásegyüttes tulajdonképpen azt takarja, hogy a korcsolyák suhanásától elkezdve, a kispadról bekiabáló társak hangján át, a meccs közben hallható zajokig mindent igazi hokimeccseken rögzítettek. A program PlayStation 2-n DTS, Xboxon Dolby Digital 5.1 Surround, GameCube-on pedig Dolby Digital Pro-Logic hangrendszereket támogat.

Mi játékosok pedig reménykedjünk abban, hogy az EA Sports hokisorozatának új tagja beváltja a hozzáfűzött reményeket és nem csak egy aktualizált verziót kapunk, az újdonságok pedig valóban színt hoznak a játékba és nem csupán hangzatos frázisok maradnak – ha így lesz, méltán nevezhetjük az NHL 2003-at a hokiszimulációk királyának.



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Reméljük a mindmáig legnagyobb sikerű hokijáték idén is képes lesz a teljes megújulásra.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%

NHL 2K3

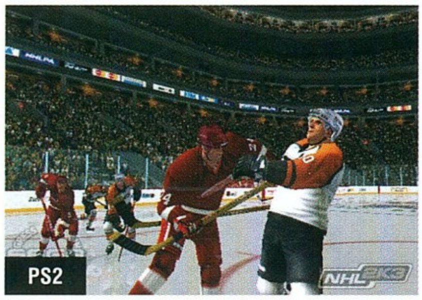
NYÁRI HOKIKÖRKÉP

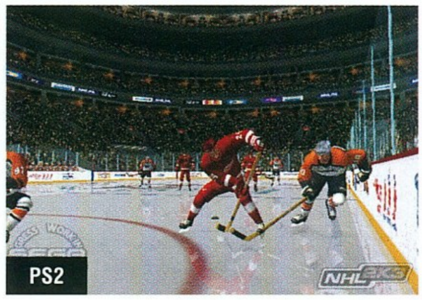
KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ VISUAL CONCEPTS MEGJELENÉS 2002. ŐSZ.

A SEGA – üzletpolitikája nem is akármilyen pálfordulásával – alaposan befűt az eddig szinte egyeduralkodó EA Sportsnak: Kizárólagos szoftveréssé lépvén elő, ezentúl minden újgenerációs konzolon bevetik a legerősebb támadósort, ez pedig – ismervén a Sega Sports minőséget – alaposan megizzaszthatja a konkurenciát. A Dreamcastes elődöt egyébként is sokan az „eddigi legélethűebben szimuláló hoki" jelzővel illetik.

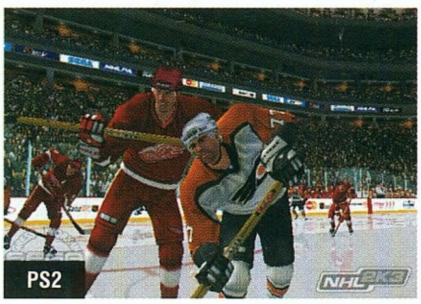
Az itt is szereplő Franchise – azaz manager – mód alapossága egészen egyedi. Még akkor is, ha Randy Hauser (ő az NHL 2K3 project managere) szerint azért nem lesz annyira részletekbe menő, mint a nálunk talán kevésbé népszerű World Series Baseball-é. Ennek ellenére szerepel a draft (szabadfordításban huzat...), játékosügynökök hadai, érvényes a legújabb igazolási jogszabályrendszer, és minden gárdának lesz egy úgynevezett „farm team"-je, ami gyakorlatilag a fakónak felel meg (itt kergetik a korongot a feltörekvő fiatal tehetségek és a kiöregedett veteránok is).

A kapusok mesterséges intelligenciájára a Visual Conceptsnél is igen erőteljesen fókuszálnak (a legtöbb kritika ugyanis ebben a vonatkozásban éri a hokijátékokat – tegyük hozzá, nem is alaptalanul...). A Dreamcast-verzióban a kapusok tendenciózusan egy bizonyos stílusban védtek (Hasek például kiválóan tudott vetődni és a lapos korongokra rá-hasalni, Belfour pedig inkább álló helyzetből fogta ki a szemünket). Itt is megmarad ugyan az alapkoncepció, de némileg színesíteni fognak ezen (azaz nem lesz ennyire egysíkú a dolog), ezenfelül kapusaink speciális mozgássorozatokat is kaptak.





Az amúgy is nagyszerű grafikát (simán elmenne PS2-n ma is) még tovább csiszolták, a játékosok és az egész környezet egyszerűen gyönyörűen festenek. A játékosok modelljei részletesebbek és élethűebbek – amúgy egyetlen játékos több mint 50 különböző statisztikai mutatóval rendelkezik, ami azért egy sportjátékban nem egy piskóta dolog. Egy felismerhető sztár-képességgel is bírnak, ami gyakorlatilag annyit jelent, hogy az egyik például a bomba erős löketeiről, a másik a trükkös kis lövéseiről ismerszik meg – de ez még korántsem minden, eltérő a testtartásuk, a határozottságuk és az agresszivitásuk is! Lassan tényleg közeledünk a valódi élethűség felé... Ami nekem személy szerint a legjobban tetszik: megvan a lehetőségünk arra, hogy ellenfelünket felkenjük a plexire, ami a hokimeccsek egyik kiváltságos látványossága. A verekedések rendszere nagyjából ugyanolyan lesz, mint az előd esetében, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy immáron jóval sűrűbben fordulnak majd elő. A hokiütők törése Randy Hauser szerint meglehetősen bonyodalmas programozási műveleteket igényel, így nem szerepel a programban – de az már biztos, hogy a játékos elhagyhatja az ütőjét – külön mesterséges intelligenciát írtak arra az esetre, ha a játékos ütő nélkül kénytelen korizni.



Mind a 30 NHL stadiont aprólékosan lemodellezték, és hab a tortán, hogy néhány extra is helyt kapott (valószínűleg valami poénos dologról lesz szó). Mivel mind a három újgenerációs konzol programozhatósága erősen eltér egymástól, a programozók azt ígérik, hogy minden gépen erőteljesen használni fogják a platformspecifikus tulajdonságokat.

A játék menüje leginkább a Sports Centerre fog hasonlítani, ami (bár nem sok mindenkinek, de) már ismerős lehet az NFL 2K3-ból. Egy érdekesség: a stratégiákat és taktikákat is immár sokkal részletesebben lehet majd beállítgatni és váltogatni, mint a Dreamcastos előd esetében.

A kiadó nem szívbajos: A Sega Sports együttműködési megállapodást kötött az ESPN tévécsatornával – így tulajdonképpen játék közben olyan érzésünk lesz, mintha egy valódi tévéközvetítést néznénk (a fejlesztésbe és a dizájn megalkotásába bevonták az említett médium sportközvetítésekben már nagy tapasztalattal és respektussal bíró szakembereit is). Mivel a megállapodás akkor köttetett, amikor a fejlesztés már igencsak előrehaladott állapotban volt, ezért (ebben az évben!) még nem kérték fel az ESPN bemondóit a kommentálásra (nem mintha nagy durranás lett volna újra bedigitalizálni a szövegeket, nyilván humanitárius okokból nem akarták kirugdalni a már meglévő gárdát – az pedig már egy másik operett, hogy szegénykéknek milyen lehet a jövőképe...). Ha már a kommentároknál tartunk, legyen szabad külön kiemelnem, hogy immár a visszajátszások alatt is hallható lesz a narrátor, ami szerintem nagyszerű dolog, így még inkább egy TV-közvetítésre hajaz a program. Külön ki fogja emelni, ha egy gól például abból születik, hogy megpattan valakin a korong – megelőzendő például az olyan felkiáltásokat, mint „Nem igaz, hogy a te kapusod mindent véd, az enyém pedig az összes rothadt lövést beengedi!" (egyébként ez főszerkesztőnk kedvenc szavajárása volt, amikor ellenem hokizott...).

Akár valóra válik az összes ígéret, akár nem – egy dologban megegyezhetünk: a Sega kőkemény ellenfele lesz a jégen az EA Sportsnak – főleg figyelembe véve azt, hogy az eddigi próbálkozásaik az újgenerációs gépeken (bármely más stílusról is légyen szó) szinte kivétel nélkül magas szintű programozói tudásról és minőségről tanúskodnak. Az élesedő konkurenciaharc pedig csak nekünk, játékosoknak jelent igazán győzelmet...

ZSEBHOKI

A Midway immáron hivatalosan is bejelentette, hogy az NHL Hitz 20-03-nak (több sikeresnek ígérkező játékukkal egyetemben) készül a GameBoy Advance-verziója is. És mivel az EA Sports NHL 2002-jének volt egy (méghozzá igen pozitív visszhangot keltő) handheld-verziója is, majdnem biztosak lehetünk benne, hogy a folytatás is hamarosan „kézbevehető" lesz. Legnagyobb bánatunkra screenshotot még egyik játékból sem tudtunk szerezni, addig is megnézhetitek, hogyan is fest az NHL 2002 a kis masinán.





Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Amennyiben a néhai Dreamcast-minőséget kellőképpen feltupírozva ültetik át, a sportág szimulálásának egyik új bajnokjelöltjével ismerkedhetünk meg.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%

NHL HITZ 20-03

■ NYÁRI HOKIKÖRKÉP

KIADÓ MIDWAY FEJLESZTŐ BLACK BOX GAMES MEGJELENÉS 2002.09.

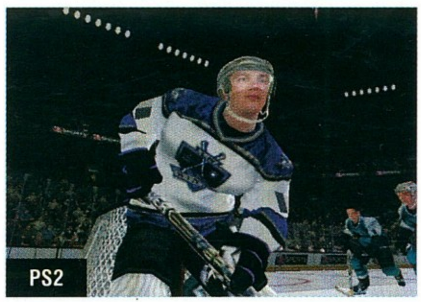


PS2

Harmadik versenyzőnk jelenleg éppen főzés alatt áll a Midway egyik boszorkánykonyhájában – és aki nem ismerné az előző részt, az talán már a kiadó nevéből is sejtheti, hogy talán ez lesz hármójuk közül a leginkább játéktermi jellegzetességeket magán viselő program. Így is van: akárcsak a „középutasok" másik két sportprojectje, az NFL Blitz és az NBA Jam (amerikai foci és kosárlabda), kicsit messzebb áll a szimulációtól, sokkal inkább a látványos és a pergő akciókra kihegyezett sportélményekre fektetik a hangsúlyt – még azzal a kompromisszummal együtt is, hogy így sok vérbeli fanatikust talán eltántorítanak a programtól (igaz, lehet, hogy egyebeket pedig pont ez fog meg).

No, nagyon nem kell megijedni, ettől függetlenül nem légből kapott nevek és csapatok szerepelnek a programban: az NHL és az NHLPA hivatalos licencével rendelkezik a program, így minden egyes NHL-csapat és játékos a valódi nevén szerepel majd a játékban. Az NHL Hitz 20-02 játékmódjai egytől-egyig megtalálhatók ebben a részben is, bár a régieket egy kicsit átalakították és egy teljesen újat is hozzácsaptak az eddigiekhez. A teljes szezont (Season), egy bemutatómecscset (Exhibition), a karriert (Franchise) és a versenysorozatot (Tournament) is lejátszhatjuk. Franchise módban a célunk, hogy a világranglista legfelsőbb csúcsára kapaszkodjunk fel, a csapatokat irányítva, különböző felszereléseket véve – és így tovább. Szezon módban játszva igencsak pokoli mélységekbe hatolhatunk a statisztikák tengerében, játékosok eladására-vételére egyaránt meglesz a lehetőségünk – mindezt a teljes NHL-naptár és a rájátszások sorsolásának keretei közé szorítva. Elmaradhatatlanok a minijátékok is – szám szerint hat lesz belőlük, az egy-, avagy kétjátékos szórakozást jelentő viadalokon kívül a képességeink fejlesztésében is nagy szerepük lesz (és egyiknek-másiknak a hokihoz semmi köze sem lesz – bár mindegyikük a jégen zajlik). Az új mód – bár kétségkívül jól hangzik, hogy van – mint neve is mutatja (Hockey School) pusztán csak a gyakorlást és az irányítást, valamint a játékmenet, illetve a hoki alapjainak elsajátítását szolgálja – igaz, azt professzionális módon teszi: Scotty Browman, a Detroit Red Wings nemrég nyugalomba vonult edzője irányít minket számos leckén keresztül – egész pontosan nem is minket, hiszen virtuális játékosunk Jeremy Roenick, a Chicago Blackhawks és a Phoenix Coyotes egykori híres játékosa lesz (per pillanat a Philadelphia Flyersnél lökdösi a korongot).

A grafikával, az animációval és a játékmenettel kapcsolatos újításokban a – menetrendszerű – ígéretek garmadája fogad minket itt is: Szinte villámcsapásként ért, hogy a kapusok logikáján, magatartásmódján, animációján és irányításán bizton csiszolnak egy jó-ízűt. Két vérbeli hokis állt (illetve csúszkált) rendelkezésre a motion-capture eljárással készült animációk megalkotásánál. A szerelések, verekedések, lövések és passzok kivitelezésén mind-mind javítanak, olyan agresszíven és akkora erővel is megüthetjük a korongot, hogy az szilánkokká töri a plexit (mondjuk ez a régi részben is benne volt, igaz, ott csak a bodicsekkel lehetett bezúzni). A közönség (még jó, hogy továbbfejlesztett) háromdimenziós modellekből áll, és körülbelül tízszer akkora részletességű, mint a felmenő esetében. Kibővítették a stadionok méretét is: a szám szerint harminc, rendelkezésünkre álló arénában pontosan megfigyelhetőek az olyan látványelemként szolgáló dolgok, mint az eredményjelző tábla és a kispad (edzőstülcserejátékosostul). A bírói intelligencia (szerintem a két szó kizárja egymást – főleg a foci vb után) is újra lett írva, a sporik folyamatosan követik az akciót, ott lesznek a verekedéseknél stb.



PS2

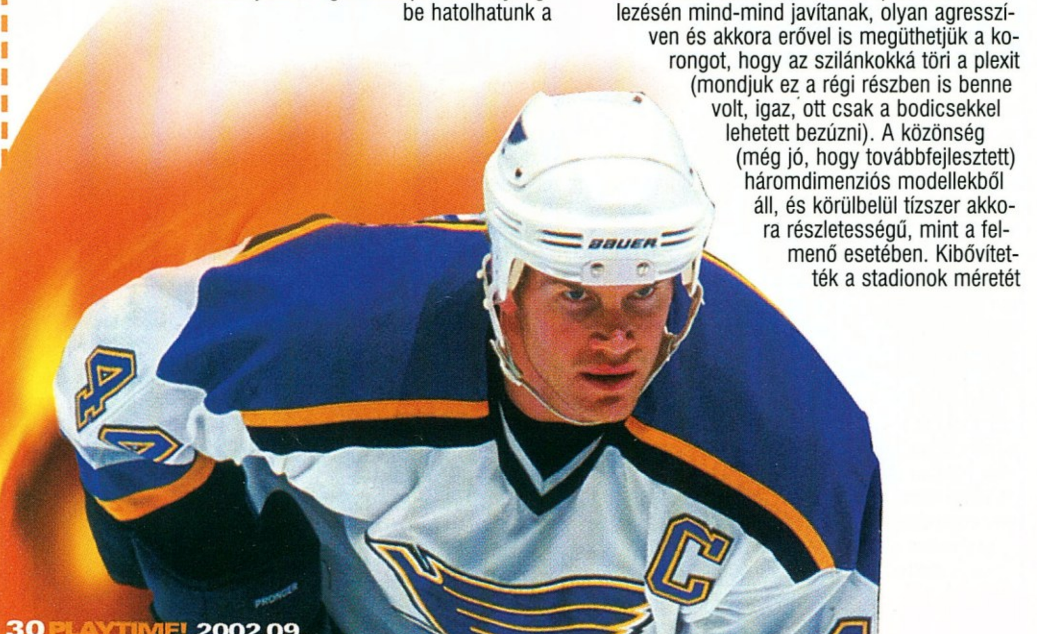


PS2

Egy arcade-jellegű játékból természetesen nem maradhatnak ki az egyes feladatok sikeres teljesítésével előhozható rejtett karakterek és cuccok sem: az említett 30 NHL stadion mellett új fantáziahelyszínek is szerepelnek (brrr... kicsit félek tőlük, néhány már az előző részben is olyan szinten szemrontó volt, teszem azt a disco a villogó padlójával, hogy szinte játszhatatlan volt rajta egy-egy mérkőzés), ezeken kívül rejtett csapatok és játékosok lesznek megszerezhetőek (az all-star csapatokon kívül gondolom iszonyatos ökörségek szerepelnek majd itt is).

Akinek ezek sem tetszenek, az kézhez kap egy komplett játékosgeneráló-rendszert is, itt mindenki egy pár perc alatt könnyen összedobhatja a saját, külön bejáratú kis Wayne Gretzky-jét. A kommentár is megváltozik, méghozzá előnyére: angol szakszóval élve „color commentary" is lesz, ami magyarul annyit tesz, hogy lesz egy második riporter is, aki majd kegyetlenül „szakért" nekünk – megmagyarázza, illetve keresetlen szavakkal kommentálja majd a fontosabb eseményeket. A zene is aktualizálva lesz, legalábbis abban a tekintetben, hogy a napjainkban éppen futó bandák szerzeményeit hallhatjuk – méghozzá a hoki keménységéhez passzoló, rockosabb stílusból (pl. a Rob Zombie előadásában).

Egy szó, mint száz: az NHL Hitz 20-03 igazság szerint nem akar (illetve dehogynem... legalább is az eladott példányszám mutatóit tekintve) konkurenciája lenni az előző két hokinak – másfajta játékélményt kínál, ez viszont még korántsem jelenti azt, hogy valakinek nem ez nyeri el inkább a tetszését.



Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Meglátjuk, hogy a készítői szerint „a legkeményebb hokijáték a jégen" valóban képes-e a kemény helytállásra a nagyágyúk által uralt mezőnyben.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

80%



PLAYTEST

2002 SZEPTEMBER



V-Rally 3



Morrowind



Prisoner of War



Gunvalkyrie



Freekstyle



Test Drive

V-RALLY 3

AMIKOR KITÖRT KERÉKKEL IS MUSZÁJ TOVÁBBMENNI

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** INFOGRAMES/ATARI **FEJLESZTŐ** EDEN STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.06.21. PAL

Aligha kérdőjelezhető meg, hogy a konzolok előző (32, illetve 64 bites) generációjában a PlayStation mondhatta magáénak a legkitűnőbb autós játékokat, így a rallyversenyeket is. A kategórián belül két nagy név emelkedett ki, s húzott el a mezőnytől: ez volt a Colin McRae Rally és a V-Rally. Nemhiába, hogy ez a két név még ma is megdobogtatja a versenyzők szívét, és sokan valamelyik (vagy mindkettő) folytatásában látják a zseniális World Rally Championship trónfosztóját. Immár hagyománynak is tekinthető, hogy a kettő közül ismét a V-Rally rajtolt el némi előnnyel, noha meglehet, hogy ez csak időbeli előny marad...

Amennyiben számok alapján vizsgáljuk a játékot, a V-Rally 3 hozza az elődjei szintjét: 20 autót van alkalmunk kipróbálni, melyekkel finn, francia, angol, svéd, német, illetve afrikai tájakon összesen 24 pályaszakaszon száguldhatunk végig, s ennek megfelelően vezethetünk porban, sárban, szakadó esőben, ködben, világos nappal és éjszaka egyaránt. A gyártók szerinti felbontásban Peugeot, Subaru, Ford, Mitsubishi, Citroen, Hyundai, Toyota, Seat, Fiat, Renault, Opel, VW és MG kocsik szerepelnek, s ezeknek természetesen a rallyversenyzésben ismertté vált típusai, úgymint Peugeot 206, Subaru Impreza, Ford Focus és így tovább. Három kategóriából válogathatunk: 2.0 literes, négykerék-meghajtású, 1.6 literes elsőkerék-meghajtású, és bónuszautók képezik a választékot. Utóbbi



Nincs ki mind a négy kerekem

csoportból persze csak akkor mazsolázgathatunk, ha már nyertünk valamit, mert hát mi sem természetesebb, minthogy az eredményes játékot autókkal hálálják meg, illetve komolyabb pályákkal.

Az elődöktől eltérően a V-Rally színtisztán a „hagyományos" rallyról szól, vagyis ellenfelekkel nem találkozhatunk a pályán, csupán az általuk lefutott eredményeket ismerjük meg. A gyengébbek kedvéért tehát a következő a „menetrend": ahogy haladunk a pályán, minden szakasznál kiíródik, hogy miként viszonyulunk az adott távhoz tartozó legjobb időhöz, s aszerint színeződik át pirosra vagy zöldre a szakaszhoz tartozó lámpácska a képernyő sarkában, illetve íródik ki, hogy összesítve az addigi távokat mennyivel vagyunk elmaradva, avagy mennyivel vagyunk jobbak a riválisaink legkiválóbbikánál.

A gyors menetek

A pályákat kétféle módon ismerhetjük meg: vagy a V-Rally móddal, azaz egy versenyzői karrier építgetése során, vagy a Quick Race mód segítségével, ahol afféle játéktermi szabályok szerint autózhatunk. Ha valóban még csak ismerkedünk a pályákkal, akkor mindenképp ez



Megnyugtatásul közöljük: a cikk készítése során egyetlen állat sem sérült meg

utóbbi ajánlott, annak is a Time Attack módja. A stopperóra elleni futamoknál ugyanis választhatunk pályaszakaszt, illetve hozzá autót (plusz állíthatunk az autó főbb alkatrészein és az irányításon), majd az adott útszakaszon akár addig gyakorolhatunk, amíg kívülről nem tudjuk az egész utat. A pause menüben van „újrapróbálás" opció is, úgyhogy tényleg csak türelem kell hozzá. Egy szellemkocsi mutatja a legjobb időt, vagyis az aktuális pályarekordot, amit megelőzve nyert ügyünk van.

A V-Rally 3-ban teljesen rendhagyó a játékmódok szerkezete. Az általánosan megszokott séma ugyebár az, hogy van egy karrier mód, s azzal nyithatjuk meg a pályákat a többi üzemmód számára. Nos ezt el lehet felejteni, mert itt valamennyi üzemmód önálló egységet képez. Ennek megfelelően a Time Attack módban először mindegyik helyszínen csupán egy pályán versenyezhetünk, s ha ott nyerünk, akkor léphetünk a következőhöz, majd amikor mind a négy szakasszal végeztünk, akkor jönnek a megfordított pályák.

A Quick Race versenyek másik fajtája a Challenge mód. Ennél nem választhatunk pályát, sem autót, merthogy olyan kihívásokon kell részt vennünk, ahol fix járgánnyal előre megadott pályaszakaszokon kell remekelnünk, mely távok vegyesen vannak összeválogatva a világ különböző pontjairól. Hogy érthetőbb legyen: először egy Citroen Saxoval kell megnyernünk egy három szakaszból álló kihívást, azzal megkapjuk a VW Polo kihívást négy pályaszakasszal, majd a Peugeot 206-hoz már öt távot kapunk, és így tovább – természetesen a kihívások egyre hosszabbak és keményebbek. Mindkét fajta Quick Race módot akár 4 játékos is játszhatja, jóllehet ez nem osztott képernyős játékot jelent, hiszen rally esetében erre nincs szükség. Mellesleg okos megoldás a „Drivers" menüpont, vagyis a versenyzők kreálása: e nélkül semmilyen versenyen nem lehet elindulni. Minden játékosnak el kell készítenie a „névjegykártyáját", hogy utána a program automatikusan jegyezhesse az eredményeket.





■ Patakokban folyik rólam a víz – és nem csak a játékban!



■ Megjött a szerződésem. Remélem, sircam vírus nincs hozzá mellékelve

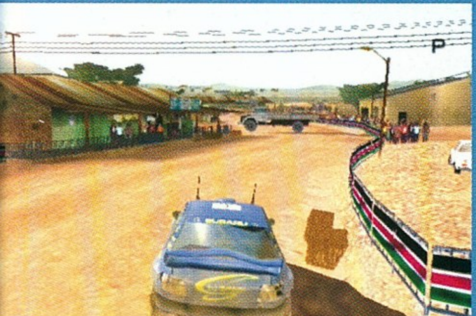


Senki sem születik bajnoknak

A V-Rally 3 alkotói azt állítják, hogy elsőnek adatik meg egy játékban, hogy a játékos nem csupán azt érzi, milyen is vezetni egy szupergyors rallyautót, hanem hogy valóban átéli egy igazi pilótának az életét, annak minden lélegzetvételét a teljes versenyidényben. Ez pedig nem csupán egy üres frázis, mert történetesen ez valóban a megfelelő meghatározása a V-Rally módnak, melynél kezdetben egy irodában találjuk magunkat, s szó szerint be kell indítanunk „önmagunk menedzselését". Az íróasztal mögül négy dolgot tudunk tenni: megnézhetjük az e-mailjeinket, tanulmányozhatjuk az aktuális bajnokság állását, emlékeztethetjük magunkat a célkitűzéseinkre, visszalapozhatjuk a rekordjainkat, valamint versenyt indíthatunk – feltéve, hogy már találtunk egy csapatot, amelyik igényt tart a tehetségünkre. E-mailen érkeznek az utánunk érdeklődő ajánlatok (néhány hírlevél kíséretében), melyekre válaszolva elmehetünk egy-egy próbavezetésre, s ha jól szerepeltünk, hamarosan érkezik a szerződés is, amit aláírva indulhatunk végül az aktuális bajnokságon. Érdemes megválogatni, hova szerződünk, amit öt információ alapján mérlegelhetünk: a csapatok morálja, megbízhatósága, teljesítménye, és pénzügyi helyzete van nyilvántartva. Ámbár a döntésünket nyilván az fogja leginkább befolyásolni, hogy hol milyen kocsit vezethetünk…



■ Az orromig sem látok ebben az esőben



■ Az afrikai pályamunkások elég hanyagok: egy teherautó a pályán!

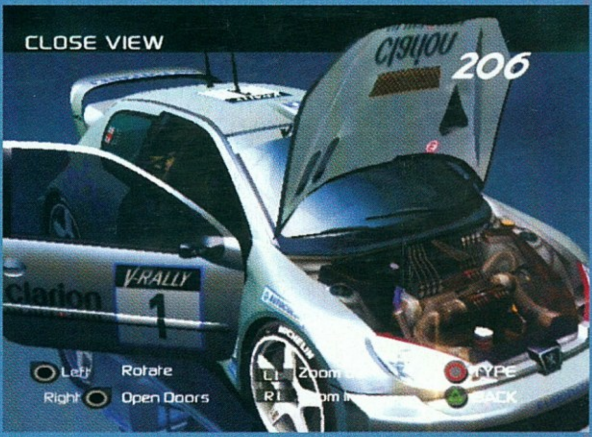
Karriert csinálni igen komoly kihívás. Már eleve azzal indul az egész, hogy a nívósabb csapatoknál csak egy-két lehetőség adatik a bemutatkozásra: ha a tesztvezetést elszúrjuk, akkor „viszont látásra, majd értesítjük, ha esetleg úgy látjuk, hogy szükségünk lesz önre" – és ezzel mehetünk kilincselni a gyengébb csapatokhoz. Amennyiben nagyon valósághű lenne a játék, a kezdő játékos bizony hamar ajánlatok nélkül maradna, de szerencsére azért ennyire nem komoly a helyzet: az egyik csapatnál végül addig próbálkozhatunk, amíg meg nem ütjük a szintet (VW Poloból annyit törhetünk össze, amennyit nem szégyellünk). Tegyük hozzá: mindez csak azért van így, hogy meg ne szakadjon a játék, viszont magukon a bajnokságokon már sosincs „újrapróbálni" parancs – ott vagy jól szerepelünk, vagy rosszul. Köztes lehetőség nem létezik, sőt állástöltés sincs. A program automatikusan menti a nevünk mellé az eredményeket, úgyhogy legfeljebb teljesen elölről kezdhetünk mindent.

Persze nem kívánnak tőlünk lehetetlent: egy kezdő rallyversenyzőtől senki sem vár bajnoki címet. A program ebben a tekintetben is maximálisan valósághű: meg van adva, hogy mondjuk legalább milyen helyezéssel fejezzük be az évi bajnokságot (minél gyengébb csapattal írunk alá szerződést, annál kevésbé kell megerőltetnünk magunkat), minekután az a legfőbb dolgunk, hogy ne okozzunk csalódást. Amennyiben hozzuk a követelményt, nem marad el a dicséret, ellenben ha az egyik rally után az összesített pontversenyben azt alulmúljuk, akkor figyelmeztetnek minket, hogy jobb lesz, ha összeszedjük magunkat. Ha végül bajnokság végén is lecsúszunk a megkövetelt pozícióról, úgy természetesen nem ajánlanak új szerződést, és más csapatok sem fognak annyira a kegyeinkért küzdeni, magyarán: egyre távolabb kerülnek azon vágyaink, hogy még profibb kocsikat adjanak az ülepünk alá – elvégre mi más lenne egy versenyző célja…

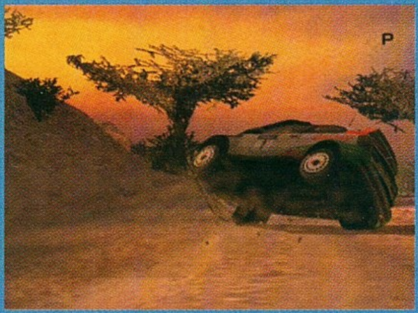
Igazi versenyautók

Egy-egy bajnokság természetesen több rallyból áll, s az egyes rallyk teljesen úgy működnek, akár a valóságban. Indulásnál lehetőség van még vacakolni az autó beállításaival (gumik, alváz, mechanikus alkatrészek), utána viszont már csak minden második táv után nyúlhatunk a járgányhoz. Ez azért különösen kellemetlen, mert a kocsi iszonyatosan le tud amortizálódni. Amikor pedig valami elromlik, a meghibásodást erőteljesen megérezni a kocsi viselkedésén. „Elmennek" a felsőbb sebességfokozatok, a motor hibájából alig gyorsul az autó, vagy épp valamelyik felfüggesztés megy tropára, s válik ezáltal bizonytalanná az autó úttartása. Ha nagyon durván bánunk a „jószággal", a szervizelésre kapott idő elég sem lesz a pihenőknél, úgyhogy megesett, hogy szelektálni vagyunk kénytelenek, mi az, amit mindenképp meg kell javítani. Segítségképpen a felsorolás nagyjából a fontossági sorrendet tükrözi: a motor alkotja ugyebár a jármű szívét, tehát a lista elejét, ellenben spoilerek nélkül legfeljebb csúnya lesz az autó, de attól még lehet gyors – vagyis az az utolsó. No persze minél profibban vesszük a kanyarokat, annál kevésbé lesz szükség a szerelők munkájára: ez esetben a teljesen ép alkatrészek már eleve ki lesznek pipálva.

Az autókat érő fizikai hatások majdnem tökéletesen lettek a játékban reprodukálva. Mindez akkor tűnik fel igazán, amikor a futamok végeztével gusztusunk támad megnézni a visszajátszást. (Ilyenkor mellesleg minden igényt kielégítő vezérlőpanelt kapunk: lehet oda-vissza tekerni, avagy gyorsan csévélni, és természetesen pauzálni is.) Nemcsak attól lesz nagyon valóságos az élmény, hogy mint egy igazi közvetítő kocsiban, számos kameraállás közül válogathatunk (helikopter nézet, pálya menti, és autóra szerelt kamerák), hanem még inkább attól, hogy az autók mozgásában nem tapasztalhatunk semmi rendelleneset. Az ugratások nem lettek eltúlozva, tehát az autónak van súlya, és pont csak olyan távolra szökken, amit a sebessége megkíván. Nincs az, mint a V-Rally első részében, ahol a nagyobb ugratók után – bármily szépen is hajtottunk rájuk – óhatatlanul bukfencet vetett a jármű. Nem mondom, fejre állni azért lehet, de akik azt kifogásolják, hogy miért dobja meg az útpadka az autót, azok elfelejtik, hogy a rallyversenyzők általában százzal szokták venni a kanyarokat. A balesetek csupán akkor természetellenesek, amikor nagyon nagyot hibázunk. Mondjuk kifejezetten a nézők közé akarunk hajtani, amit (nyilván morális okokból) a játék mindenképpen letilt: inkább felpattint minket, mint egy pingponglabdát, mintsem hogy hagyná, hogy a tömegben kössünk ki. A fizikai erők tehát szerintem ezeket a helyzeteket leszámítva nagyon reálisan hatnak. Sokkal realisztikusabban, mint akár a WRC-ben, ami ebben a tekintetben inkább játéktermi vonásokkal rendelkezett. Jellemző



■ Mindenhová bekukkanthatunk



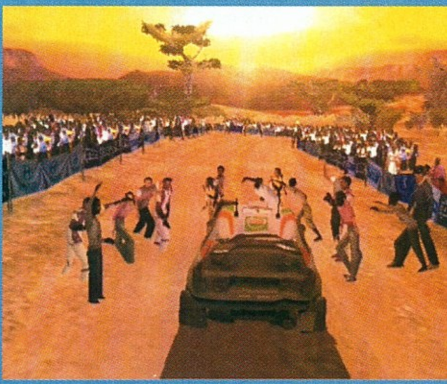
■ Egy elszámított kanyar, és már borul is a verda



■ Egyetlen ellenfelem hiába igyekszik: én több lóerővel rendelkezem



■ A nézők ugyan biztonságban vannak, de a szemeteskukák nem



■ Néhány zulu törzsi táncot jár a tiszteletemre

momentum, hogy az elsőkerék- és négykerékmeghajtású gépek között baromira érezni a különbséget. Nemcsak azért, mert teljesen jól látni, hogy adott esetben melyik kerék pörög ki, hanem mert teljesen jól érződik az autó menettulajdonságain. Az elsőkerék-meghajtásúak sokkal jobban kifarolnak, bizonytalanabb az úttartásuk: látszik, ahogy a kocsi „csak húzza maga után a farát".

Ujjat próbáló feladat

Az irányítás az egyetlen, amivel nehezen tudtam megbarátkozni. Először is sérelmeztem, hogy bár a játék szemlátomást analóg gáz- és fékpedállal működik, a pedálokat sajnos csakis az irányító gombjaira lehet konfigurálni, viszont az analóg karra nem. Érthetetlen, amikor manapság minden versenyjátékban ez már alapban lehetséges. Pedig hát a karral mennyivel jobban lehetne szabályozni a gázt, s kevésbé lenne megerőltető, amikor tövig kell nyomni – merthogy a V-Rallyban a legtöbb kanyart csutka gázzal lehet (és érdemes) venni, magyarán majdnem végig izomból kell nyomnunk a gáz gombját. Nem vicc, hogy huzamosabb játék után már ott marad az ember hüvelykujjában a gomb lenyomata...

Ezek után talán viccesnek tűnhet, hogy a bal karral való kormányzást viszont a szabad akaratomból hanyagoltam. Persze nem ok nélkül. A V-Rallyban mindig is túl hirtelen reagáltak az autók a kormánymozdulatainkra, és sajnos ez a harmadik részre is igaz. (Analóg kormánnyal ugyan nem volt alkalmam kipróbálni, de az irányítóval sajnos ez volt a tapasztalatom.) A játékban állítgathatunk ugyan a kormányzás érzékenységén, de amikor azt levettem, akkor meg egész egyszerűen a kocsi nem akarta bevenni a kanyarokat, szóval a végén ott kötöttem ki, hogy – akár a régi szép időkben, amikor még nem volt analóg kar az irányítókon – a D-paddel kormányoztam. Gyors, hirtelen kormánymozdulatokkal sokkal jobban boldogultam, mint az analóg karral. Ami azt illeti, így végül egészen megszoktam az irányítást, noha természetesen jobban örültem volna, ha kihagyhatom ezt a „tanulóidőt".

Vigyázat: törékeny!

A kocsik megvalósításában viszont nem találtam hibát. Szemlátomást nem spóroltak a poligonokkal, ami abban nyilvánul meg, hogy kívül-belül minden megvan bennük. Amikor a Quick Race módnál autót választunk, még arra is van mód, hogy kinyissuk az ajtót, s bepillantsunk a belső térbe. És nem csalás, nem ámítás: ezt a minőséget verseny közben is hozzák, hiszen belátni a szépen tükröződő ablakokon, és nagyon király belső nézetek is vannak. A WRC-hez hasonlóan a pilótára és a mitfárerre is rálátásunk nyílik, akik egész jól vannak animálva: a futamok végeztével le lehet olvasni a mozdulataikról az eredményt – magukba roskadnak, ha gyalázatos az idő, és integetnek az ablakon kifelé, ha örülni van okuk.

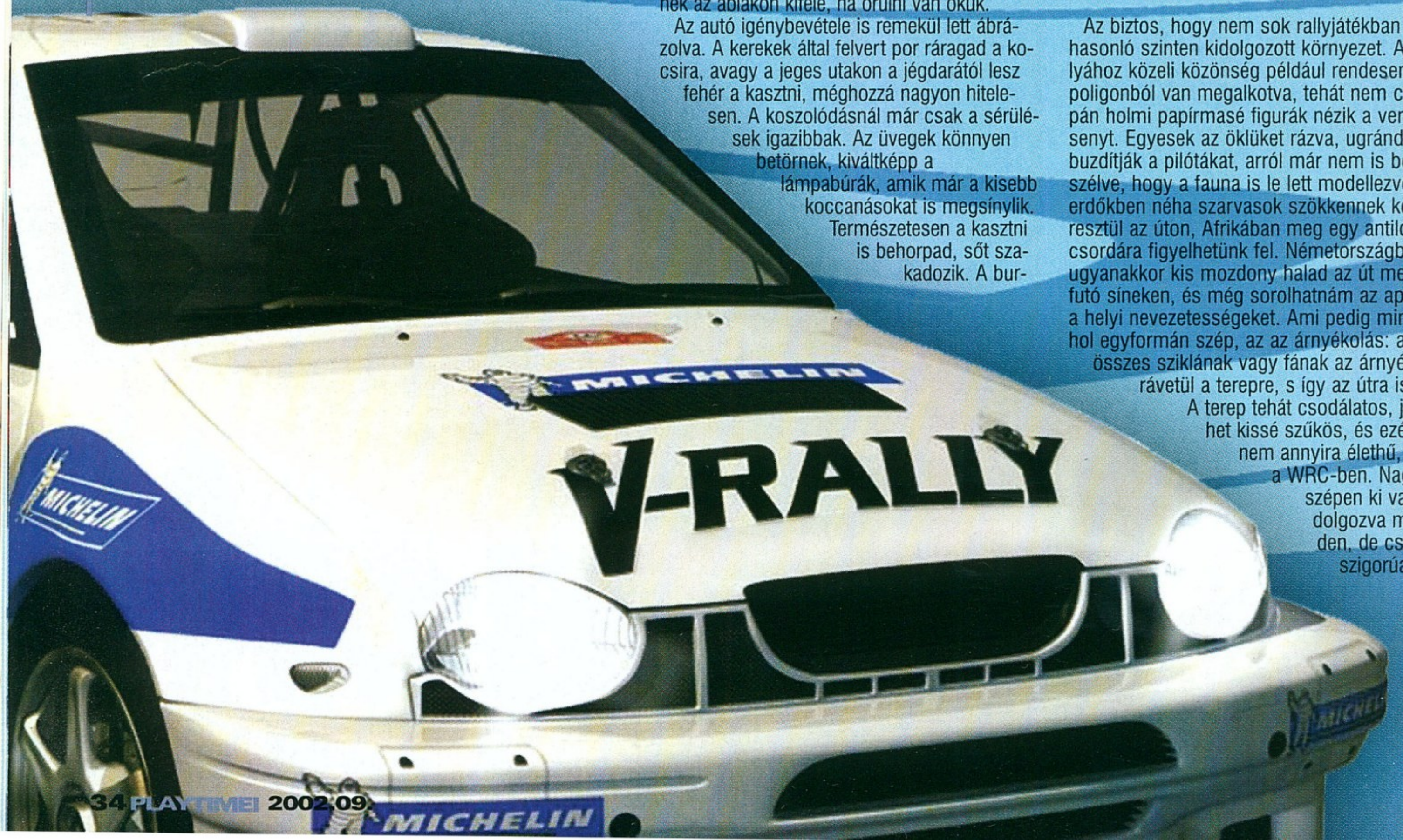
Az autó igénybevétele is remekül lett ábrázolva. A kerekek által felvert por ráragad a kocsira, avagy a jeges utakon a jégdarától lesz fehér a kasztni, méghozzá nagyon hitelesen. A koszolódásnál már csak a sérülések igazibbak. Az üvegek könnyen betörnek, kiváltképp a lámpabúrák, amik már a kisebb koccanásokat is megsínylik. Természetesen a kasztni is behorpad, sőt szakadozik. A burkolat egy-egy darabja először csak meglazul, s lifeg egy darabig, aztán jön egy újabb ütközés és hopp: már nincs is első spoiler.

Meglepő módon törékeny maga a terep is. Nem csupán jelentéktelenebb tereptárgyakat, úgymint bójákat meg táblákat sodorhatunk el (ami ugyebár minden rallyjátékban benne van), hanem gyakorlatilag mindent összetörhetünk, amit lehet. Betörnek a fakerítések (noha azért megállítják az autónkat), és behorpadnak a szalagkorlátok, a bokrokon keresztülhajtva pedig levelek röppennek fel.

A verseny elkezdődött

Az biztos, hogy nem sok rallyjátékban van hasonló szinten kidolgozott környezet. A pályához közeli közönség például rendesen poligonból van megalkotva, tehát nem csupán holmi papírmasé figurák nézik a versenyt. Egyesek az öklüket rázva, ugrándozva buzdítják a pilótákat, arról már nem is beszélve, hogy a fauna is le lett modellezve: az erdőkben néha szarvasok szökkennek keresztül az úton, Afrikában meg egy antilopcsordára figyelhetünk fel. Németországban ugyanakkor kis mozdony halad az út mellett futó síneken, és még sorolhatnám az apróbb a helyi nevezetességeket. Ami pedig mindenhol egyformán szép, az az árnyékolás: az összes sziklának vagy fának az árnyéka rávetül a terepre, s így az útra is.

A terep tehát csodálatos, jóllehet kissé szűkös, és ezért nem annyira élethű, mint a WRC-ben. Nagyon szépen ki van dolgozva minden, de csak szigorúan az



A V-Rally franchise





A V-Rally első része 1997-ben startolt el, akkor még szinte egyedülálló versenyzőként a platformon. Elsősorban a grafikája miatt figyelhettek fel rá a játékosok, viszont maga a játék nem volt annyira kiforrott – nem volt túl realisztikus. Például az autók hihetetlenül könnyűnek tűntek, művészet volt egy pályán borulás nélkül végigmenni. A pálya- és autóválaszték viszont már akkor is egyedülálló volt, szépen megalapozva ezzel a későbbi sikert.

Az igazi áttörést az 1999-ben megjelent V-Rally 2 jelentette, amit a szaksajtó általános elismerése kísért. Volt, ahol a „minden idők legjobb PSX szimulátora" titulust is megkapta, s történt ez akkor, amikor már egy éve kinn volt a piacon a nagy riválís, a Colin McRae Rally. Az autók ebben a verzióban már jóval kezelhetőbbek voltak, s még egy pályaszerkesztőt is mellékeltek az alkotók.

Az Edens Studios szemlátomást egyre tapasztaltabb gárdává fejlődik: minden újabb kiadásban igyekszik valami újat nyújtani, s továbbtökéletesíteni a játékélményt. A V-Rally 3 most vitán felül a legjobban sikerült darabja a sorozatnak, főleg ami a kocsik fizikai modellezését illeti.



Közvetítő helikopter lesi minden mozdulatomat



Lehet, hogy inkább szánkóznom kéne?

út mentén. Trükkösen úgy vannak a dolgok elrendezve, hogy ha netán nyíltabb terepre is érünk, akkor is 100-200 méteren belül biztos legyen valami épület/szikla/fasor, ami eltakarja a távolabbi tájat. Kivételt képez mondjuk az afrikai szavanna, de az ilyen táj ugyebár nem arról híres, hogy tobzódnak a tereptárgyak – csupán egy-két önmagában árválkodó fa és bokor képezi a látnivalót. Ha komplexebb helyszíneken nagy ritkán mégis távolabbra láthatunk el, akkor meg rögtön észrevehetjük, hogy gondban van az engine – főleg a havas, hegyvidéki tájakon. Gyakori jelenség, hogy villognak egyes poligonok, vagyis a gép hirtelenjében nem tudja eldönteni, kirakja-e őket, vagy sem – szakkifejezéssel élve: van egy kis popup. Azon kívül néha le is lassul a program, ami esetleg magában a vezetésben is összezavarhatja az embert. Hibaként értékelhető még, hogy néha „átlyukadhatunk" a tájon: lezuhanunk mondjuk sziklák közé, mire beesünk a pálya alá, avagy nekimegyünk egy palánknak, s az végül enged az erőszaknak, és szépen keresztülhajthatunk rajta. Az efféle dolgok mondjuk szerencsére marginális problémának számítanak, tehát szerencsére ritkán fordulnak elő, ezért a hibák ellenére azt le kell szögeznünk: el van kápráztatva a szemünk.

A fülünk számára hasonlóképp nagy élmény a játék. Klasszul hallani, amikor a közvetítő helikopter a közelünkben jár, egy kis faluba érve harangzúgás hallatszik, az alagutakban pedig visszhangzik a motor hangja. A motorhang pedig nagyon egészséges – feltéve persze, hogy még nem törtük össze, mert különben betegesen köhécsel.

A valósághű rallyjátékokban a mitfárer utasításai nélkülözhetetlenek: ez az állítás a V-Rally 3-ra különösen igaz. Az említett szűk utak miatt ugyanis annyira kell koncentrálni a pályára, hogy a rallyjátékokban szokásos kis tájékoztató nyilakat szinte képtelenség nyomon követni (amik azért ott vannak a képernyő tetején). Nagyon kell figyelnünk a társunknak minden szavára, aki nemcsak a kanyarokat mondja be, hanem azt is, ha mondjuk egy árok, vagy szakadék van az út mentén, ami ugyebár kétségtelenül nagy veszély. Ezenkívül úgy tűnik, ő is csak ember: a verseny izgalmában letol minket, ha elmaradunk a részidőtől, ha pedig borzalmas eredménnyel érünk célba, néha még kisebb káromkodásokat is elereszt – amik persze ki vannak sípolva. Néha meg ilyet szól: „Valamit elhagytunk!" – és ilyenkor valóban: vagy egy spoiler repül le, vagy mondjuk egy kerék gurul el. Az mondjuk már kevésbé jópofa tőle, hogy nincs realitásérzéke. Elég hülyén néz ki, amikor az első kerék leszakad, s csupán a bennmaradásért szeretnénk célba érni, ő meg megszólal az ellenőrzési pontnál: „Gyorsabban!"

Hogy végül is akkor most a rallyversenyek új királyát köszönthetjük-e, azt nehéz megmondani. A játék olyannyira egy súlycsoportban van a WRC-vel, hogy ha véleményt alkotok róla, akkor az nyilvánvalóan szubjektív lesz. Szerintem például jobbak a WRC pályái, ugyanakkor a fizikai modellezés a V-Rally 3-ban inkább valósághű. A WRC kicsit túl könnyűnek tűnt, itt viszont nincs kecmec: ha nekimegyünk egy sziklafalnak, az autó kerestbe áll, és tolatással az időveszteség jó esetben is 5 másodpercre rúg, ami szinte behozhatatlan. Másoknak viszont biztosan pont fordítva jön be a dolog: sokan vannak, akik szeretik, ha hagyják nyerni őket. Szóval jobb, ha nem megyünk bele az összehasonlítgatásba. Már csak azért sem érdemes ezzel foglalkozni, mert még egy igencsak ütőképes versenyző szintén el fog startolni az idén, s könnyen lehet, hogy végül a Colin McRae Rally lesz az a bizonyos nevető harmadik. Talán majd akkor eredményt hirdetünk.

V. Z.
vzoli@ipma.hu



Némelyek nem túl biztonságos helyet választanak a bámészkodásra



Annyit crossmotoroztam mostanában, hogy már az autót is egy kerékre tudom kapni

POZITÍVUM

- Gyönyörű, összetörhető autók
- Újszerű üzemmódok
- Nagyfokú realizmus

NEGATÍVUM

- Az irányítás nem a legtökéletesebb
- A grafika kicsit „villog" a távolban
- Akad egy-két programhiba

BARÁTOK KÖZT

V-Rally 3		
World Rally Championship	02/01	93%
Rally Championship	02/08	80%

GRAFIKA	90 %
HANG	87 %
ÉRTÉK	93%

4 játékos ■ PAL ■ www.v-rally.com

THE ELDER SCROLLS III MORROWIND

MINDEN EDDIGINÉL NAGYOBB KALAND

TÍPUS RPG KIADÓ/FEJLESZTŐ BETHESDA MEGJELENÉS 2002.06. NTSC, 2002.09. PAL

Előzetesen már többször is beszámoltunk a Morrowindről, és úgy hivatkoztunk rá, mint az első igazi, komoly Xboxos szerepjátékra. A fejlesztők tömérdek dolgot ígértek: töltögetések nélküli hatalmas világot, szinte a végtelenségig variálható karaktereket és legalább százórás játékidőt. Persze ilyen dolgokat minden programnál hangoztatnak a különböző kiadók és egyéb gyanús elemek, még akkor is, ha egy Tetrisről van szó. Bár az utóbbi két E3-on is mindig szemügyre vettük a Morrowindet, és általában mindig pozitív tapasztalataink voltak, ennek ellenére nem voltunk benne teljesen biztosak, hogy a Bethesdának sikerül a szépséges ígéreteket beváltania.

Hatalmas falat

Az biztos, hogy Morrowind minden tekintetben gigantikus játék. Már a karakterünk megalkotásával is órákat tölthetünk el, a játéktér akkora, hogy a tetthelyként szolgáló sziget déli partjától az északig gyalogszerrel legalább egy – valós időben mért – órába telik az út. Kismillió küldetést vállalhatunk el: ha akarjuk, akkor napokig járhatjuk a vadont egy ritka növényt keresve, vagy felcsaphatunk kincsvadásznak és nekiállhatunk kifosztani az ősi fajok síremlékeit. A történet alakulását tekintve szinte a teljes a cselekvési szabadságunk, és igen kevés olyan dolog van, amit ne lehetne megtenni (vagy legalábbis megpróbálni).



Remélem nem rozsdásodik be a páncélom, kár lenne érte

Pontosan ezek miatt tér el a Morrowind a lehető legnagyobb mértékben a konzolokon divatos, japán stílusú szerepjátékoktól. Aki azoknak a rajongója, nem biztos, hogy erre az RPG-re is rá fog harapni. Kevés kivételtől eltekintve, azoknál ugyebár van egy előre kidolgozott kalandszál, egy jobbára lineáris útvonal, megszerezhető karakterek és – jó esetben – néhány aljáték, mellékküldetés. Ezzel szemben ebben a robusztus programban bár szintén van egy központi cselekmény, ám azt szinte megfojtja a többi lehetőség. A játékkal töltött első húsz órában mindössze egyetlen küldetést oldottam meg a történetet jelentő megbízássorozatból, és nem azért, mert nem találtam a megoldást, hanem mert éppen mindig el voltam foglalva valami mással.



Ald-Ruhn városában meglehetősen érdekes a házak stílusa

Szemem fénye: én

A Morrowind abban is különbözik a konzolokon megszokott RPG-ktől, hogy itt csak egyetlen karaktert irányítunk, ráadásul azt is belső nézetből (azért ez nem egyedülálló dolog, a King's Field-sorozat is ilyen). Van ugyan külső nézet is, ez azonban csak arra szolgál, hogy megcsodáljuk karakterünk legújabb páncélját, mert normálisan irányítani így nem nagyon lehet a játékot (ilyenkor főként a harccal, illetve a kisebb tárgyak felvételével lesznek problémáink).

A játék egy börtönhajó rakterében kezdődik, ahol rabtársunknak válaszolva adhatjuk meg a nevünket. Innen hamar kiraknak minket Seyda Neen városába, ahol jelentkeznünk kell a birodalmi erők parancsnokánál: ő fog minket szabadon ereszteni (egy általános amnesztia miatt szabadulunk ki). Ez előtt azonban még kihallgat minket, neki kell „meggyónnunk", hogy miféle emberek is vagyunk – a karakterünket itt alakíthatjuk ki véglegesen.

Mielőtt bármilyen opciót választanánk, érdemes elgondolkodni, hogy milyen hőst is szeretnénk. A játékban három irány felé tendálhatunk, közöttük persze számtalan átmenettel (egyébként összesen 480 milliárd (!!!) különböző karaktert hozhatunk létre a játék során). Azt mindenképpen el kell döntenünk, hogy kezdetben harcosként, mágusként vagy tolvajként akarunk-e tevékenykedni. Ez persze nem jelent végleges elkötelezettséget, csak egy kezdeti irányt – később ettől bármerre eltérhetünk. Ha sikerült döntenünk, akkor elsőként a fajunkat kell meghatározni – már ez is kemény dió lesz, mert a tíz választható nép mindegyike rendelkezik előnyös tulajdonságokkal. Minden faj ad néhány pontnyi bónuszt pár (4-7) képzettségünkre és ezenfelül különleges képességekkel is gazdagodhatunk. Tanácsot adni nem igazán





Előre az ismeretlenbe



Kicsit megtévedtek a fiúk: ha valaki itt utat fog állni, az én leszek



lehet, mert minden attól függ, hogy ki milyen karaktert képzel el: aki egy vad barbárt, az nyilván orkot fog játszani, a mágusok pedig – számtalan hátránya ellenére – biztos fontolóra veszik a High Elfeket. Bár a játékban először a képzettségek kiválasztása következik, mi azért ugorjunk egyet: a hivatalnok megkérdezi tőlünk, hogy milyen csillagjegy alatt születtünk. Itt 13 lehetőség áll előttünk, a legtöbb csak előnyökkel jár, de a legerősebbeknél bizony már hátrányokkal is kell számolni (például az Apprentice csillagjegy 150%-os bónuszt jelent manapontjainkra, de egyúttal azt is vállaljuk, hogy a ránk lőtt varázslatok 50%-kal nagyobb eséllyel jönnek be).

Talán a karakteralkotás legfontosabb fejezete a kaszt, illetve a képzettségek meghatározása. Itt tényleg meg kell gondolnunk, hogy mihez is szeretnénk kezdeni magunkkal – egy jól összeszerakott karakter hatalmas előnyt jelent. Kasztunkat háromféle módon állapíthatjuk meg. A legegyszerűbb az, ha egy 21 tételből álló listából választjuk ki a kedvünkre valót. Ezt nem igazán ajánlom, mint ahogy a második lehetőséget sem, ami ennek egy kissé bonyolított változata. Itt a program – illetve a hivatalnok – tíz kérdést tesz fel, melyek általában az erkölccsel kapcsolatosak. A válaszok alapján sorol be minket a program a fenti 21 kaszt valamelyikébe – bár elég komoly meglepetések is születhetnek, néha abszolút nem olyan stílusú karaktert kapunk, mint amit reakcióink alapján vártunk volna.



Ilyen csinibabák ellen csak a varázsfegyver használ



Újabb ködös nap virradt a megfáradt vándorra... mintha csak Albionban lennénk

Vitathatatlanul a legjobb – ám egyúttal a legbonyolultabb – megoldás, ha egészen az alapoktól mi rakjuk össze hősünket. Először is a specializációnkat kell kiválasztani, ami annyit jelent, hogy a három kategóriába – harci, mágikus, tolvaj – tartozó képességeink közül az egyik csoportba tartozó minden képesség kap +5 bónuszt. Ezután ki kell választani a



Az ősi Dwemerek romvárosaiban még robotokkal is összefuthatunk

két legfontosabb alaptulajdonságunkat (erő, intelligencia, akaraterő, ügyesség, gyorsaság, kitartás, személyiség, szerencse), ezekre +10 módosító jár. Ezután jön a legfontosabb rész, a számunkra fontos képzettségek kiválasztása. Öt „major" és öt „minor" képzettséget kell kiszemelnünk, ezek +25, illetve +10 módosítóval járnak. Minden képzettség ötös szintről indul, ehhez jönnek hozzá a fajból, csillagjegyből és a fentiekből származó bónuszok – érdemes úgy csinálni a dolgokat, hogy a számunkra fontos tudományok a lehető legmagasabb értékről induljanak.

Összesen 27 képzettségünk van (már rögtön az elején ismerjük mindet), melyek – mint azt már említettem – három nagy csoportba vannak osztva. A harci tudományok közé a különböző páncél-, és fegyverhasználatok tartoznak. A mágia művészetéhez hét varázsiskola, valamint az alkimia és a fegyvertelen harc tartozik. Az alvilági képzettségek a legszínesebbek, idetartozik a zárnyitástól kezdve az alkudozáson át az íjászatig sok minden.

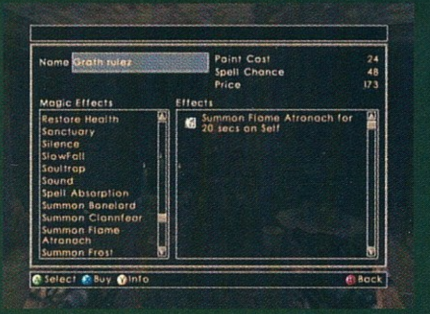
A képzettségek megfelelő kiválasztása nem csak azért fontos, hogy már a játék elején is értsünk mondjuk a hosszúkardokhoz, hanem azért is, mert ezek használatával tudunk szintet lépni. Ez ugyanis akkor következik be, ha elértünk összesen tíz képességnövekedést. Az teljesen mindegy, hogy tíz teljesen eltérő ismeretünk javul egy-egy pontnyit, vagy egyetlen képzettséget fejlesztettünk tíz fokozaton át. Ha megvolt ez a tízpontnyi fejlődés, akkor a következő alvásunknál a karakter meditációba kezd, és élvezheti a szintlépés áldásos hatásait: három alaptulajdonsága javulhat. Itt már tényleg elég bonyolulttá válik a dolog, ugyanis az, hogy egy bizonyos statisztikánkat mennyivel javíthatjuk, attól függ, hogy mennyi ahhoz a csoporthoz tartozó képzettségből jött létre a szintlépés, ráadásul az is sokat számít, hogy azok elsődleges, másodlagos vagy egyéb kategóriába tartoznak. Ha például az intelligenciánkra – és ezen keresztül a manapontjainkra – akarunk gyúrni, akkor érdemes olyan képzettségeket fejleszteni, amelyek az intelligenciához kapcsolódnak.

Látható, hogy a képességek fejlesztése igen nagy szerepet játszik, nagy kérdés tehát, hogy ezt hogyan is érhetjük el. Az talán magától értetődik, hogy használattal fejlődnek ismereteink: ha folyamatosan egy baltával harcolunk, akkor azt egyre jobban fogjuk ismerni, ha minden utunkba eső zárat feltörünk, akkor Security képzettségünk fog javulni, ha folyamatosan lombikokkal matatunk, akkor profi alkimistákká fogunk válni. A fejlődési rendszer ezzel még nem ért véget, mert elsődleges és másodlagos képességeinket, valamint a specializációnk alá tartozó ismereteket eltérő gyorsasággal vagyunk képesek javítani. Ha például harcra specializálódtunk,



Mint látható, Grath koma nem éppen a szemtől szembe harcmodor híve

és a zúzófegyver skillünk elsődleges képesség, akkor rendkívül gyorsan tápolhatjuk azt. Ennél sokkal egyszerűbb – ám drágább – módszer az, ha keresünk valakit, akitől tanulhatunk. Néhány száz aranyért rengetegen vállalják, hogy valamit oktatnak nekünk – sok pénzzel felszerelve igen gyorsan léphetünk szinteket. A harmadik módszer már fáradságosabb: bizonyos könyveket olvasva valamelyik képességünk léphet egy szintet – sok szerencsét kívánok mindenkinek ezek felkutatásához...



■ Kedvenc varázslatom, mindenki okulására



■ Ha a méret a lényeg, akkor neked annyi



■ Nézze biztos úr, valakik ellopták a ruhámat, nem tudna kisegíteni?

Harcias bestiák

A harcnak igen nagy szerepe van a játékban, ám ez mégsem sikerült valami fényesen: ha a kezünkben van valamilyen fegyver, akkor a jobb ravasz lenyomásával üthetünk egyet. Amelyik irányba eközben mozgunk, úgy módosul a támadás: ha előremegyünk, akkor szúrás lesz belőle, ha oldalra, akkor vágás (élelmesebbek menüből bekapcsolhatják azt, hogy mindig a legtöbbet sebző mutatványt hajtsuk végre). A szörnyek egyébként nem nagyon kegyelmeznek: ha megérkezésünk után kimerészkedünk a vadonba, akkor jó eséllyel otthagyjuk a fogunkat. Érdemes az ilyen kalandok előtt keresni egy jó kardot, esetleg rögvest egy mágikusat, amivel már jobb esélyeink vannak. Egyébként az ellenfelek meglehetősen buták lettek: a kezükben lévő fegyverrel elkezdenek támadni minket, függetlenül attól, hogy milyen az éppen aktuális harci helyzet. Nem riasztják egymást, néha mégis mindenki előrohan a környező szobákból és egyszerre akár öten rontanak ránk. A varázslók még szánalmasabbak: ha elég terünk van, akkor ki tudunk kerülni minden ránk lőtt mágiát, előbb-utóbb elfogy a mágus varázsereje, és akkor már egy kanállal is leverhetjük (egyébként ez nem vicc: akár kanalat is használhatunk fegyverként, habár nem túl hatékony egy darab…).

Ha már a mágiánál tartunk, akkor érdemes erre is kitérni – tessék felkészülni, ez sem lesz egy könnyű menet. Ha találunk egy vállalkozó kedvű varázslót, aki hajlandó minket tanítani, akkor tőle súlyos pénzekért vehetünk különböző előre elkészített varázslatokat. Ezek igen hangzatos névre hallgatnak, és rengeteg van belőlük. Ezeknél persze sokkal jobb, ha mi állítjuk össze a kívánt mágiákat, erre már kevesebb helyen van lehetőség. A Spellmaking paranccsal – szintén nem ingyen – a megtanult varázslatok alapeffektjeit láthatjuk el különböző tulajdonságokkal, ebből jön össze a végleges varázslat. Tegyük fel, hogy megtanultunk valakitől egy olyan varázslatot, amivel tűzsebzést okozhatunk, ha puszta kézzel sikerül megütni az ellenfelet. Ez egy „Fire Damage" nevű alapelem, amit úgy állítottak be, hogy sikeres találat esetén (azaz nulla távolságban), egy időegységig, egyes méretű területen sebezzen egy bizonyos hatásfokkal (azaz magnitúdóval). Ezeket a dolgokat változtathatjuk meg a varázslatban és hozhatunk létre teljesen új mágiákat. Ha például az időintervallumot növeljük meg, akkor az eltalált figura egy ideig folyamatosan sebződik. Ha a távolságot növeljük meg, akkor nem kell közel menni az ellenfélhez, hanem rálőhetjük távolból a varázslatot. Ha emellé még a területet is növeljük, akkor a becsapódás környékén lévő lények is sebződnek. Így tehát a tüzes csapástól sikerült eljutni egy erős tűzgolyóig. Azt hiszem az látható, hogy mindenki olyan mágiákat fog használni, amilyet csak akar – a fejlesztők 150 milliárd lehetséges variációt emlegetnek.

Aki esetleg nem akar varázsolni, az ugyanezeket az effekteket érheti el varázstekercsek megvételével és felolvasásával, illetve mágikus tárgyak használatával. Nekem nagyon tetszett az a lehetőség, hogy saját magam is készíthetem varázstárgyakat. Ehhez az enchant képzettség szükséges, valamint a Lélekcsapda (Soultrap) varázslat. Az alapkoncepció az, hogy a szörnyek lelkeit csapdába ejtve tudjuk teljesen átlagos tárgyainkat mágikus erővel felruházni. Ha van nálunk pár Lélekkő (Soul Gem), akkor keressünk egy szörnyet és varázsoljunk rá lélekcsapdát. Amíg a varázslat tart (ezt ugye mi is befolyásolhatjuk, ha készítünk egy 100 időegységig tartó Soultrapot), öljük meg a lényt, ekkor a lelke beleszáll a nálunk lévő egyik Lélekkőbe (a különböző erősségű lényeknek különböző nagyságú kövek kellenek). A Lélekkövet vigyük el egy varázstárgyárushoz (ha magas az enchant skillünk, akkor mi is nekiállhatunk) és rakjuk bele egy normál tárgyunkba – itt érdemes minél jobb minőségű cuccokat választani. Ezután úgy kell tennünk, mintha egy varázslatot csinálnánk, ki kell választani egy vagy több alapeffektet, és meg kell



■ Orkoltatom anyukádat!





határozni tulajdonságaikat – itt azért vigyázzunk, egy erős tárgyhoz már több tízezer arany is kelleni fog. Ha minden sikerült, akkor máris van egy varázslatos képességgel rendelkező tárgyunk. Azt egyébként mindenkinek ajánlom, hogy készítsen egy olyan gyűrűt, ami a leghosszabb ideig láthatatlanná tesz, illetve egy másikat, ami 100%-os biztonsággal nyitja ki a legbonyolultabb zárakat is.

Hosszú kaland

Azt már ugyebár többször is említettem, hogy a Morrowind világa tele van lehetőségekkel egy kalandozó számára. Miután teljesítettük az első feladatot, és Balmorában megkerestük



■ Ezzel a képpel csak dicsekedni akartam

Cassiust, ő fogja nekünk azokat a küldetéseket adni, amelyek a központi történetet képviselik. Ez körülbelül 30 misszióból áll, és ha csak erre koncentrálunk, akkor is legalább 40 órát fogunk a programmal tölteni. Erről egyébként nem akarok túl sokat mondani, egy régi legendáról szól, és a végén bizony még az istenek is belekeveredenek a történetbe.

Emellett azonban rengeteg más lehetőségünk is lesz. Balmorában azonnal csatlakozhatunk három céhhez, a harcosokhoz, a mágusokhoz és a tolvajokhoz. (Egyszerre tagjai lehetünk akár mindháromnak is – nem fognak összeütközni.) Mindig van egy ember, akitől kapjuk a küldetéseket, aztán ha egy városban felgöngyölítettük az ügyeket, akkor mehetünk a következő helyszínre. Ezek igen hangulatos – és ami talán még fontosabb – változatos missziók. A varázslóknál például először egy barátságosnak induló, de egyre durvábbá váló vetélkedésbe kell beleszólnunk, majd egy másik mágus kutatásait kell segítenünk. Minden céh körülbelül 25-40 küldetést jelent. Emellett rendelkezésünkre áll még két egyház, egy bűnszövetkezet, illetve a légió. Ezekről azért írok csak ilyen vázlatosan, mert eddig nem volt időm ezekkel foglalkozni – a mágusok és a tolvajok küldetései, valamint a vándorlás elvitte minden időmet. Itt látszik, hogy milyen hatalmas ez a világ: eddig körülbelül 70 órát öltem a játékba és még rengeteg olyan helyszín van, ahol nem is jártam. Eddig mindössze hat város környékét ismertem meg, de már most nehéz észben tartani, hogy ki hol van, mit akar, kire haragszik és mit is mondtam nekik (persze ebben azért segít a napló, de már az is majdnem 100 oldalas). Összesen 20 város vár ránk, és ezekben 3000-nél is több lakos – persze ezek jó része teljesen átlagos figura, aki csak arra jó, hogy elmondja, hogy hol vannak a boltok. Még így is van azonban legalább 500 ember (és persze egyéb, más fajú szereplő), akik el akarnak adni valamit, meg akarnak minket ölni, pénzt akarnak tőlünk, küldetést adnak, vagy csak éppen útonállnak. Ráadásul a vadonban kószálva is találkozhatunk pár érdekes figurával: egy lány az erdőben könnyes szemmel arra kért meg, hogy keressem meg azt a rablót, aki kirabolta őt – de nem azért, hogy megöljem, hanem azért, mert a nő szerelmes lett Robin Hoodjába, és el kell neki vinnem egy levelet. Egy másik alkalommal egy meztelen barbárral futottam össze, aki megkért, hogy segítsek neki megkeresni a boszorkányt, aki elrabolta a ruháit és a kardját (később persze kiderült, hogy zsoldos volt, és éjjel rá akart mászni munkaadójára, aki így büntette). Rengeteg dolgot tehetünk meg: a tengerparton igazgyöngyöt gyűjthetünk a kagylókból, alkimistáknak ritka virágokat kereshetünk a mocsarakban, vagy felkereshetjük az ősi népek romvárosait. Körülbelül 300 labirintus vár ránk, mindegyik a maga fejtörőivel, lényeivel, csapdáival és persze kincseivel.

Más, mint a többi

A Morrowind tényleg egyedi játék lett. Hatalmas játéktere, teljes linearitásmentessége, a karakteralkotás és a varázslatkészítés szabadsága azonban nem feltétlenül jelent kizárólag jót. Sok játékost egyszerűen elboríthat a világ. Általában ahhoz vagyunk hozzászokva, hogy a történet már az elején gőzerővel beindul, mindenki szervezkedik, egyre újabb és újabb érdekes karaktereket ismerhetünk meg – itt pedig belépünk öt-hat szervezetbe, mindenfelől ömlenek ránk a küldetések, az információk, alig tudunk velük lépést tartani. Ez persze nem azt jelenti, hogy a játék rossz – hanem azt, hogy nem mindenkinek fog bejön-



■ Kár, hogy a Dwemerek nem ismerték a robotika három törvényét



■ Nem tudom ki lakik ott, de nagyon nagyot fogok a fejére vágni

ni. Hiába a gyönyörű grafika (ilyen vízeffektet még egyetlen játékban sem láttunk), a fantasztikus zene Jeremy Soultól, illetve az Xbox tudását nagymértékben kihasználó engine (pl.: bármit eldobunk az utcán, az ott marad örökre, illetve miután elindult a játék, csak töredékmásodpercnyi töltögetések várnak ránk), ha teljesen elveszünk a programban. Sokan voltak úgy vele, hogy pár napig nem lehetett őket leszedni a Morrowindről, aztán viszont egész egyszerűen megunták.

A harcrendszer otrombaságát hamar meg lehet szokni, az irányítás semmi problémát nem okoz, és én élveztem ezt a páratlan szabadságot – a legnagyobb bajom az volt a játékkal, hogy többször is lefagyott. Ilyen programozói bakit azért nem kellett volna benne hagyni...

Grath
grath@mail.datanet.hu

■ POZITÍVUM

- Szinte bármilyen kalandozót létrehozhatunk...
- ... akivel aztán bármit megcsinálhatunk...
- ... az eddigi legnagyobb konzolos világban

■ NEGATÍVUM

- A teljes szabadság könnyen megbosszulhatja magát, mert az események egyáltalán nem pörögnek
- A harcrendszer lehetett volna ezerszer jobb is

■ BARÁTOK KÖZT

Morrowind		
Nightcaster	02/08	72%
Azurik: Rise of Perathia		

GRAFIKA	90 %
HANG	92 %
ÉRTÉK	90%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.morrowind.com

ROMANCE OF THREE KINGDOMS

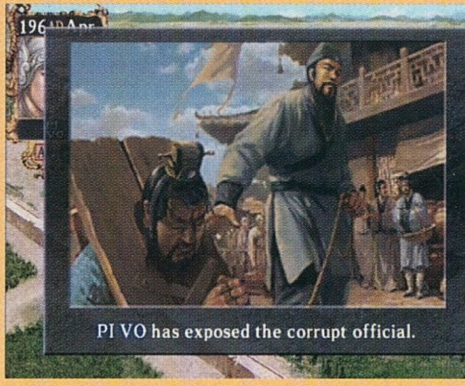
GANGBANG PINGPONG-FÖLDJÉN

TÍPUS STRATÉGIA **KIADÓ/FEJLESZTŐ** KOEI **MEGJELENÉS** 2002.07. NTSC

Köztudomású, hogy játékkiadó cégek előszeretettel szoktak közismert és sikeres licenceket vásárolgatni, hogy minél jobban serkentsék leendő játékuk iránt a vásárlási kedvet – ami nyilvánvalóan nem rossz ötlet, habár a büdzséjüket kezelő nyakkendős urak kedélyállapota ezen költségek hallatán általában hetekig a felhőkarcolóik alagsorába zuhan vissza. Nem így a Koeinél, akik egy igen rafinált licencet mondhatnak magukénak: ők a 'Három Királyság Romúnca' címen közismert gigantikus történelmi eposzt szúrták ki maguknak, és az elmúlt 8-10 évükben szinte minden elképzelhető stílusban és konzolon feldolgozták a végtelen történetet (vagy 50 játékot már biztos csináltak belőle), és az E3-on látottak alapján bizton állítható, hogy a PS2-érában sem szándékoznak lemondani arról, hogy palettájuk 70-80%-át ez a témakör tegye ki. (Tegyük hozzá: hál'istennek!) Hogy ebben a „licencben" mi a trükk? Leginkább az, hogy az angol puhafedelű kiadásban (magyarról még mindig nincs tudomásom, sajnos) 2400 oldalnyi zsebkönyvet a XIV. század környékén írta egy szemlátomást sok szabadidővel rendelkező kínai szerzetes, és nem kimondottan valószínű, hogy 700 év halott-lét után hirtelen bekopogna a jogdíjért. (Ugyanezt a trükköt egyébként én is megpróbáltam eljátszani a mi Anonymusunkkal – mit lehetne kaszálni vele a történelemkönyveken, és benne pláne jó, hogy ha esetleg bekopogna a jogdíjért, akkor sem tudná hitelt érdemlően bizonyítani, hogy ő tulajdonképpen ő! –, de sajnos Klapka már megvette a gestáját a hagyományos mosópora mellé…)

A licencet fentebb jelölő „közismert" jelzőm nem feltétlenül elmém háborodott mivoltát jelöli: a közismertség ugyanis kizárólag az ázsiai kontinensre, ott is elsősorban Japánra és Kínára korlátozódik (ahol legalább olyan népszerű, mint például Európában az Arthur király köré épülő mondakör), számunkra maximum a Dynasty Warriors-sorozatból ismert. A DW3-cikk kapcsán (Playtime 2002/6) ugyan már elmélkedtem egy sort a regényről, ha valaki lemaradt volna róla, annak röviden summáznám a lényeget. A jobbára fiktív történet a Krisztus utáni II-III. században játszódik Kínában , a Han-dinasztia uralkodásának idején, és mintegy 180 év eseményeit öleli fel. A közállapotok enyhén szólva kissé ziláltak, háztájunkról vett párhuzammal élve: az Árpád-ház kihalása körüli vagy a Mátyás uralkodását megelőző időkből ismert magyar főurak legtöbbje akár erkölcsi példakép is lehetne a történet szereplőihez képest. A császár személye ugyan isteni jellegénél fogva szent és sérthetetlen – rajta kívül viszont senki és semmi. Szövetségek köttetnek és szegetnek meg, nemzetségek emelkednek fel és halnak ki, mindenki elárul és elárultatik, a közbiztonsági színvonalat még egy magyar rendőrségi szóvivő sem tudná „kiváló"-nak titulálni, és az életbiztosítók részvényei is meglehetősen alacsonyan állnak a tőzsdén. Szóval vidám a pálya.





■ Igazságot osztok népemnek

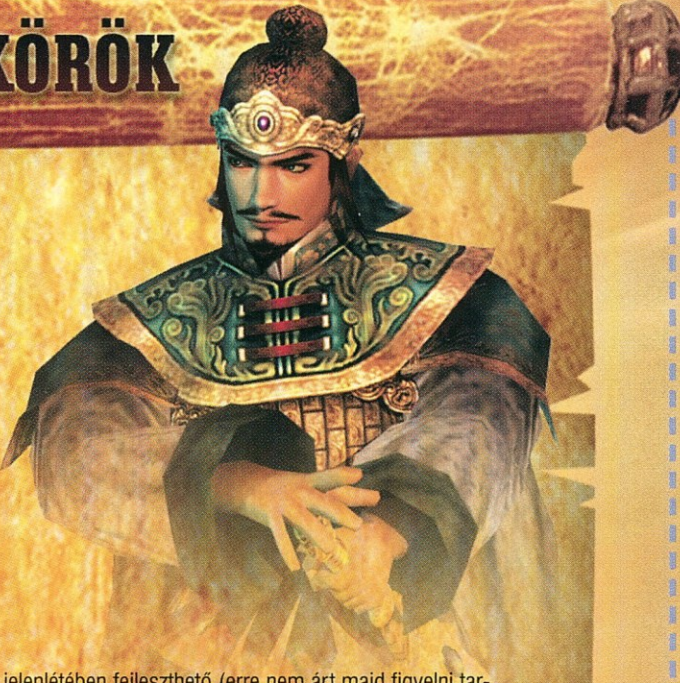
Minek nevezzelek?

Arról már volt szó, hogy a Koei a HKR-témából már szinte minden elképzelhető stílusú játékot csinált – de a Romance of Three Kingdoms VII című kutyulék azért nekem egy kicsit új, mert az általam látott párezer játék között eddig még nem pipáltam ehhez hasonló turmixot. (Újszülött-jellegem mentségére szolgálhat, hogy nem játszottam az eddig kizárólag japán nyelven megjelent elődeivel.) Nagy általánosságban nevezhetjük mondjuk stratégiának, hiszen egy bizonyos szerepkörben az elsőrendű feladatunk a fennhatóságunk alatt álló tartomány(ok) gazdaságának megszervezése és diplomáciai cselszövények szerény céljaink (újabb tartományok meghódítása, ugyebár) szolgálatában. Nagy általánosságban nevezhetjük taktikai RPG-nek is, hiszen a csaták megvalósítása, hm, hát bizony eléggé hasonlít a jó öreg Final Fantasy Tactics által követett stílushoz. Nagy általánosságban nevezhetjük RPG-nek is, hiszen a játék majd' minden részében lehetőségünk/szükségünk van tulajdonságaink fejlesztésére/használatára, nagyhatalmú ereklyéket gyűjthetünk, és hasonlók. Nagy általánosságban nevezhetjük városszimulátornak is, hiszen bizonyos szerepkörökben a város(ok) fejlődését kell abba az irányba befolyásolnunk, amerre nekünk (vagy éppen aktuális urunknak) éppen szüksége van. Nagy általánosságban pedig nevezhetjük akár Bélának is, habár félő, hogy akkor nagy általánosságban engem neveznétek különböző dolgoknak, ami nem feltétlenül szerepel a jövőmet érintő közvetlen terveimben.

A karakterek tulajdonságai

Miután ilyen sikeresen (?) definiáltam a játék stílusát, akár át is térhetnénk a karakterek tulajdonságaira. Kezdésnek ki-ki kiválaszthatja a maga kedvenc karakterét az eposzból (már amennyiben Ázsiában él és tudja, hogy kik ezek a szörnyszülöttek – nekem csak a DW3 hadjárataiból ismerős két máriás huncut, Cao Cao és Lu Bu ugrott be hirtelenjében (vért izzadtam, mire ott levertem őket, és egyébként itt is tényleg két nagyon karakterek). Van belőlük 535 –legalábbis

SZEREP KÖRÖK



A játék legérdekesebb vonása, hogy öt szerepkörben is játszható, és a szerepkörök tulajdonképpen bármikor átjárhatók egymás között, ha egyszerűen otthagyjuk jelenlegi beosztásunkat, és ismét róninnak állunk. (Elég jó statisztikákkal úgyis szinte azonnal kapunk új „állásajánlatot".) A szerepkörök változásával újabb menük, azaz újabb lehetőségek nyílnak meg a játékképernyő alján.

Ronin: Magánzó. Ebben a szerepkörben tudunk csak szabadon utazgatni a tartományok között, tehát ez elsősorban a játék elején, tápolásnál szükséges, amikor is szükség van arra, hogy szabadon válasszuk meg tanulmányaink helyét (például olyan tartományba utazunk, ahol akadémia üzemel, vagy egy nagyon jó képességekkel megáldott férfiú, akit jó kapcsolataink miatt mentorunknak óhajtunk választani), de jól jöhet akkor is, ha egy olyan városba akarunk utazni (Metropolis), ahol mindig van kereskedő. Utóbbinál ugyanis az ajándékként szolgáló kincseken kívül nemritkán olyan ereklyéket tudunk vásárolni, amelyek akár egyszerre 5-7 szinttel (!) is emelhetik egy-egy tulajdonságunkat (sajnos egyszerre csak egy lehet használatban, több, ugyanazon tulajdonságot „serkentő" ereklyét venni tehát felesleges. Rónin állapotban kizárólag a személyes parancsok élnek, amelyek közül még érdemes használgatni a „városi körsétát", ugyanis ilyenkor növelhetjük a városlakók belénk helyezett bizodalmát. Ilyen alkalmakkor a polgárok különféle szívességeket kérnek tőlünk: tanítsuk meg írni őket, imádkozzunk velük esőért, vessünk véget a környékbeli banditák garázdálkodásának stb. Ezek közül néhány „vagy igen, vagy nem"-alapon sikeres, némelyik (például résztvétel egy ünnepségen) mindig. A sikeres akciók egyrészt hírnévvel járnak, másrészt fejlődik a karakter azon tulajdonsága, amelyet használ, harmadrészt (és itt ez a legfontosabb) növeli a városlakók bizalmát. Ez idővel odáig fajul, hogy ilyen séták alkalmával pénzt gyűjtenek számunkra, netán egy kincsként értékesíthető elajándékozható cuccal próbálnak kedveskedni – a városiak bizalma pedig elengedhetetlenül szükséges, ha például önálló tartományúrként át akarjuk venni a városban a hatalmat, netán prefektusként át akarjuk vinni a tartományt egy ellenséges főúr táborába... (Ez a személyes opció egyébként a többi szerepkörben is remekül használható.) Róninként mászkálva egyébként célszerű egy városban 5-6 hónapra is lehorgonyozni, ugyanis ha valamilyen tulajdonságunk 80 körüli, akkor előbb-utóbb minket is felkérnek mentornak, ami remek alkalom új kapcsolatok kiépítésére.

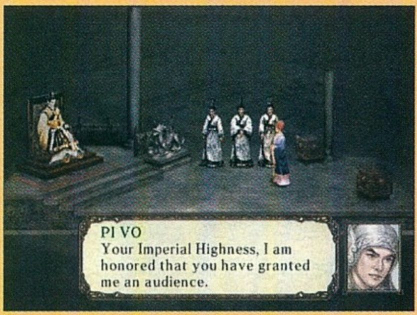
Common Officer (alárendelt tiszt): Beosztott tiszt, az első szerepkör a rónin után. Gyorsan megszerezhető többféle módszerrel: jelentkezünk szolgálatra a prefektusnál, ha pedig elég jók a statjaink, akkor előbb-utóbb úgyis ő fog megkeresni minket. A szerep hátránya a helyhezkötöttség, előnye a fix fizetés és az 50-60-nal megnövelt AP. Itt a program kicsit bugos, mert megnyitja a prefektus városépítő menüit is (amelyeket inkább ne használjunk), hiszen majd' minden kör elején a prefektus valami hasonlóra kér bennünket (földek javítása, biztonság növelése, stb.). Ezeket célszerű elfogadni: elviszik ugyan az AP-többletet, viszont egyrészt növelik azt a tulajdonságot, amit a feladatnál használunk (a feladat sikerének a mértéke is az adott tulajdonság szintje), hírnevet is hoznak, továbbá emelik a beosztottaknál megjelenő Deed (tettek) értékét. Ennek függvényében a tartományurunk növelgeti a fizetésünket (magasabb rangba kerülünk), a rangban való előrelépés pedig azt jelenti, hogy nagyobb katonai erőt is irányíthatunk. Miután megtettük a prefektusnak, amit kívánt, a többi Ap-t még mindig elkölthetjük magunkra, mint rónin korunkban.

Prefect: Prefektus, városi elöljáró. A tartományurak erős POL vagy INT tulajdonságokkal, vagy magas Deeddel rendelkező beosztottakat szoktak prefektussá kinevezni – vagy éppen bárkit, ha nincs elég tiszt, egy tartomány ugyanis adott állapotában a dupláját termeli, ha van prefektusa, továbbá csak ennek jelenlétében fejleszthető (erre nem árt majd figyelni tartományúr korunkban!). Minden városfejlesztő művelet egy tiszt jelenlétét igényli, tehát ha a prefektus egyedül van, akkor például csak egy alkalommal növelheti mondjuk a város közbiztonságát, kereskedelmét stb – ha viszont van mondjuk öt beosztott tisztje, akkor magával együtt ugyebár hatszor.

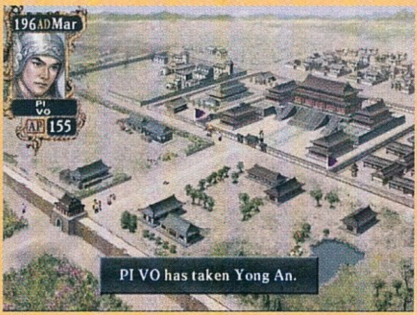


Warlord: Hadúr, bár a játékban inkább katonai/politikai tanácsadó, a második ember a tartományúr után. A szerepben remekül lehet hírnevet szerezni, hiszen rendszerint ő a legfelső parancsnoka a katonai jellegű műveleteknek. Saját hadúrnak ebből kifolyólag a legmagasabb WAR vagy INT/POL tulajdonságú figurát tegyük meg, ugyanis a legtöbb tartományúri műveletünk előtt tanácsot is ad, hogy mi a teendő, illetve szerinte a művelet mennyire lesz sikeres. (Megtehetünk persze minimális képességekkel rendelkező fickót is, csak akkor az jobbára udvari bolondként funkcionál.)

Liege: Független tartományúr, egyben bázistartományának prefektusa is. Mivel a városok között váltogatva az összes szerepkör funkcióit használhatja (a személyeseket természetesen csak abban a városban, ahol tartózkodik), akár kézi vezérléssel is adhat parancsokat egy-egy tartományában, viszont mivel ilyenkor a saját AP-jét fogyasztja, célszerűbb inkább a városi prefektus munkáját automatizálni a tanácsban (fogyjon az övé!) bizonyos irányban (a Domestic például általános fejlesztés, ahol elsősorban a mezőgazdaságot, a kereskedelmet és a közbiztonságot fogja fejleszteni, a védelmet/támadást csak másodsorban) – aztán minél több tisztet küldeni a segítségére. A saját AP-t költsük inkább a felsőbb irányításra: egyes tartományaink erőforrásainak (pénz, kaja, besorozott tartalék stb.) egymás közötti mozgatására, továbbá csapattisztjeink seregeinek mozgatására.



■ Császári kihallgatás



■ Kicsit fapados város, de majd fejlesztem



■ Csata közben jól jön a mennyek segítsége

ezt állítják a szerzők. Én nem számoltam meg őket, és inkább maradtam a saját karakter generálásának szórakoztató feladatánál. Névnek például kínálkozik az alkalomhoz illő Bing Bang vagy Ping Pong (én mondjuk szláv emigránsnak álcáztam magam Pi Vo néven), aztán választhatunk nemet és arcot, blablabla. Ezeknél némileg fontosabbak lesznek tulajdonságai, amelyekből négy van, nevezetesen: háború, intrika, politika és karizma (utóbbi a mértéktelen proteinfogyasztás következménye, vagy a vonzereje – remélem a cikk végére ezt eldöntöm). Gondolom, ezek elég egyértelműek: a WAR-t csatákban és párbajokban használja az illető, az INT-et és/vagy a POL-t a diplomáciában, illetve a városi néppel való érintkezésben, a CHA-t pedig ott, ahol ékesszólásra van szükség (levelezésben, nemkülönben a konkurenciánál szolgáló tisztek elcsábításában). A tulajdonságoknak 100 szintje van (a kezdő max. 80 lehet), és a karakter akkor ugrik a következő szintre, ha az előzőn összegyűjtött 100 tapasztalati pontot. Ezek után különleges képességeket („magyarán": skilleket) sorsoltathatunk magunknak a géppel, amelyekből van egy igen helyre csokor. (Mivel több kombinációt is újrasorsoltathatunk, ajánlom mindenkinek figyelmébe a Dash és a Study skilleket. Az előbbivel mindig élve tudunk lelépni egy elvesztett összecsapás helyszínéről, az utóbbi pedig minden olyan tevékenységben jól jön, ahol a POL vagy a CHA tulajdonságainkat használjuk.) Mindenkinek szíve-joga, hogyan osztja szét a kezdő pontjait (nyilván annak függvénye, hogy az öt közül milyen szerepkörben akar kezdeni) – mivel én roninként kezdtem, maradtam a tudományos módszernél: az első kettőt felnyomtam csutkára, a harmadikat amíg lehetett, a CHA meg maradt, ahol volt. Az utóbbi egyrészt jó, másrészt hibás döntés volt: jó azért, mert a személyes kapcsolatokat növelő folyamatos levelezgetéssel (amire nagyon nagy szükség van a játékban), folyamatosan fejlődött ez a tulajdonságom; hibás meg azért, mert kinőttem a nadrágomat, mire tartományúrként végre el tudtam csábítani a legelső tisztemet.



Az ez után következő lépés a rokoni kapcsolatok meghatározása. Az eredeti történet ugyebár a különféle nemzetségek barátságáról és egymás elleni harcáról, felemelkedéséről vagy bukásáról szól – a játékban ennek a lényege az, hogy melyik az a néhány ember, akihez kezdéskor eleve nagyon jó kapcsolatok fűznek. A történetet nem ismerő személyeknek (vagyis jobbára mindannyiunknak) mondjuk elég horrorshow kiszúrni, hogy a sok Ding Dong közül melyik lehet a márki (hogy ezt a francia titulust, hogy sikerült az angol fordításba applikálniuk, az máig titok számomra!), és melyik lehet alárendelt tiszt Peking-alsón, habár DW3-fanoknak azért könnyebb dolga lesz, ha eleve egy ismert hadurat választanak. Nekem mondjuk tök mákom volt az első karakteremel: tök véletlenül sikerült ráböknöm egy olyan fószerre (valami He Lin, vagy hogy hívták), aki az első campaign kezdetén a császárság legmagasabb rangját viselte (az ehhez illő birtokkal), a hírnévlista első helyén állt, és 85-100 közötti szinten volt minden tulajdonsága. A kedves papa aztán a vizitek alkalmával bemutatott fűnek-fának, és mehettem hozzá tréningezni bármikor. Az egy más kérdés, hogy pontosan ebből adódóan nem volt túl hosszú karrierje sem: állandóan hivatlan látogatók érkeztek hozzá, aztán egy szép napon annak rendje és módja szerint felszabdalta egy egyesített hadsereg. (Kinyírták Daddyt! SZEMETEK!)

Egy karrier felépítése

A játékmenet megelehetősen egyszerű napi (vagyis havi – ennyi ugyanis egy kör) rutinra korlátozódik: minden kör elején kapunk bizonyos mennyiségű akciópontot (AP), amelyek elköltése után megkapjuk a többi tartományból a híreket – aztán kezdődhet újra az egész. Az AP mennyisége a pillanatnyi szerepkörtől függ, a rónin 70 körül kap, a tartományúr olyan 150-160 magasságában. Minden egyes cselekedetünk adott mennyiségű AP-ba fog kerülni, amelyet költhetünk személyes hasznunkra, illetve adott szerepkörünknek megfelelő ténykedésre. Az előbbinél elsősorban tanulásról és az adott város lakói bizalmának megnyeréséről van szó, míg utóbbinál rendszerint szolgálatot teljesítünk, rendszerint hírnévért (Fame) cserébe. A játék egyéb részeiben is majdnem mindig jár a hírnév különféle tetteink nyomán (még egy utazás, vagy egy toborzó főúr ajánlatának visszautasítása is hoz valamennyit a konyhára). A hírnév sok befolyással egyébként nincs a játékmenetre, tulajdonképpen arra szolgál, hogy örüljünk: minden év januárjában összegyűlnek Észak és Dél bölcsei, hogy dicsőítsék a császárság leghíresebb embereit, szóval ez afféle top-lista, aminek kellemes (habár kissé nehéz) az élén pompázni. Hírnevet szerezni tartományúrként már kicsit körülményes (ilyenkor a beosztott tiszteké a dicsőség), számukra a császári megbecsülés, és az ebből adódóan megszerzett rangok gyűjtögetése szerezhet sikerélményt. Ez azonban elég húzós mulatság: ha császári követségbe indulunk (vagy küldünk valakit), akkor az induló városának pénztárából magához vesz ezer aranyat, hogy ezt őméltóságának ajándékozva mutassa ki tiszteletét.

A személyes kapcsolatok ápolása az egyik legfontosabb feladat lesz minden szerepkörben. Ez mondjuk ismeretlen, kezdőként kizárólag a saját családunkra (illetve azok alattvalóira) korlátozódik. Kapcsolatba egyáltalán úgy léphetünk valakivel, ha ismerjük (egyébként benne sincs a kontaktlistában): márpedig megismerni is csak úgy tudunk valakit, ha hírt hallunk róla vagy bemutatják nekünk, mindkettő csak egy jó ismerősünk vagy alattvalónk útján keresztül lehetséges. Nem árt egyébként jó kapcsolatot fenntartani az alattvalókkal sem, ilyenkor ugyanis hasznosabban dolgoznak, továbbá az irántunk tanúsított lojalitásuk is növekszik. Pár példa a jó személyes kapcsolatok kiaknázására: akiknél vizitálni is tudunk (mondjuk az alattvalóinknál mindig), azok rendszerint hírekkel látnak el (kémjelentés egy városról, új lehetséges kapcsolatokról szólnak stb.); ha egy sokkal magasabb szinten levő karaktert kérünk fel, hogy fejlessze valamelyik tulajdonságunkat, akkor az normál esetben rendszeresen elutasít bennünket, míg a jó kapcsolatban levő (60 felett) szinte mindig fogad bennünket; egy másik tartományúr alattvalójának elcsá-



■ Új haver a horizonton



■ A stratégiai helyzetem elég jó



bítási kísérleténél a masina a csábító CHA értékét hasonlítja a célpont LOY értékével (vagyis a vonzerőt a hűséggel), és amikor ez nálam egykettővel alacsonyabb volt, akkor csak olyannál sikerült a dolog, akivel egyébként 80 körüli haverságban voltam. A jó kapcsolatok pedig értelemszerűen kiválóan hasznosíthatók a diplomáciai manőverekben is: He Lin papával ápolt 100-as kapcsolatom remekül kamatozott azon úrnál, akihez beálltam, ugyanis rendszeresen engem küldözgetett hozzá szövetségi és egyéb ajánlatokkal, amelyek egy kivételével történt nyélbeütése százasával növelte a hírnevemet.

Hogy éppen merre indulunk, az tulajdonképpen mindegy, lévén bármilyen rangot azonnal elhagyhatunk, hogy ismét róninná váljunk – ez ugyan hagyományos japán értelemben véve ugyan nem valami nagy karrier (mint ahogy valószínűleg a japán szamurájeszményből kiinduló játékos is heves csukást kap attól a lehetőségtől, hogy egyszerűen csak úgy felmond a főnökének), ellenben a játékban jól jöhet, ha teszem azt, túl korán kötődünk le valamelyik helyen, és a játékmenet egy csöppet (!) leül. Az elnyert rangok ugyanis helyhez kötik a karakterünket: futó látogatásokra ugyan elegendő AP-vel még van lehetőség, de az ide-oda kószálásnak (azaz a tanulás vagy a tanítómester szabad kiválasztásának) ezzel vége. Mellesleg azért is célszerű róninból kiindulva, némi tanulás után végigjárni a szamárlétrát, mert így leendő tartományurként tökéletesen tisztában vagyunk, hogy leendő alattvalóink egész pontosan mit is csinál(hat)nak, azaz milyen posztra milyen kvalitású emberkéket lesz célszerű állítanunk.

A szerepköröket ismertető részben már nagy vonalakban megismerkedtünk, hogy karrierünk egyes állomásain (vagyis rangokban) mik a főbb irányelvek. A karrier csúcsa természetesen a tartományúri szereplésünk lesz, amely elsősorban a 'mikor' és 'hol' kérdéseket veti fel. A 'mikor' már eleve kétélű fegyver: ha túl korán ragadunk le valahol, akkor karakterünk könnyen megreked fejlődésében, ahonnan képtelen lesz tovább lépni, ha pedig túl későn, akkor az meg azért gáz, mert a konkurencia túl erős lesz. A 'hol' kérdése már egy kis stratégiai érzéket is igényel: a játék korai szakaszában még számos "üres" (tartományúr nélküli) tartomány van, ahol könnyen átvehetjük a hatalmat, ha időszerűnek érezzük a dolgot, ilyenkor viszont célszerű úgy "helyezkedni", hogy minél kisebb támadási felületet nyújtsunk a szomszédoknak. Valahol feljebb van itt egy kép az elképzelés szemléltetésére: itt Kína délnyugati részén trónolok, viszonylag kevés (és gyengébb) szomszéddal, továbbá elég sok tartományúrnak csak saját tartományomból vezet út. Márpedig támadni csak úton lehet, így ezeket a tartományokat nyugodtan kiüríthettem (élés- és pénzkamraként üzemelnek), és a csapatokat a szomszédokkal érintkező tartományokba koncentrálhattam.

?!?

Ha valaki külső szemszög-kameráját bekapcsolva hajlamos magát képregényfiguraként látni, akkor a feje feletti szövegbuborékban rendszeresen a fenti három karaktert fogja észlelni a Romance of Three Kingdoms VII-tel töltött első pár órában. Ez vonatkozik eleinte a teljesen eltérő játékstílusok szokatlan keverékére, később pedig a „mikor történik már valami?", „mi a fene volt ez a Teng Leng: személy, tartomány vagy egy zoknimárka?" és a „mit kell itt egyáltalán csinálni?" témakörökre. Nekem a játék ugyan több szempontból is nagyon bejött, de azért akadnak komoly fenntartásaim abban a tekintetben, hogy sokan fogják-e osztani a szimpátiámat. Már az Amigás idők óta nagy hódolója vagyok a Defender of the Crown- és Diplomacy-szerű stratégiai játékoknak, és a Final Fantasy Tactics-vonulatba tartozó sakk-szerű tili-tolik, valamint a hagyományos RPG-k sem állnak messze a szívemtől (hát még ha össze is keverik őket!) – az viszont kétségtelen tény, hogy egy semleges szemlélő nemhogy vontatottnak, de szörnyű monotonnak érzi a játékmenetet (vagy inkább játéksétát). Ugyancsak meg kell, hogy emeljem a kalapom a játékrendszer teljesen rugalmas és átgondolt mivoltán, nemkülönben a rakásnyi menü elérésére kidolgozott kezelési koncepción, de hát ezekkel maximum csak ínyenceknek lehet eladni játékot. A monotonitást talán a szerzők is érezték, és ezt különféle kis „eventekkel" próbálták kicsit megszakítgatni. (Direkt nem nevezem aljátékoknak őket, mert attól azért messze vannak.) Van például versmondó verseny (ahol a karakterek a CHA képességüket használva verseket mondanak – automatikusan, és az győz, akinek nagyobb); vagy például kieséses rendszerben zajló lovagi torna (ugyan be lehet állítani, hogy a karakterünk milyen stílusban vívjon a következő pár másodpercben, de dettó ugyanaz, mint az előbbi (automatikus) – egyszer sikerült győznöm egy eggyel magasabb szintű karakter ellen, de csak az utolsó ütéssel, és szerintem azt is csak azért, mert volt Duel skillem) – ezeket kellemes megnyerni, mert 1000 arany és 500 hírnév jár értük, de szórakoztatási értékük automatikus mivoltuk miatt nem túl nagy. A „tigrisvadászat" pedig eleve „eventnek" lehetett szánva, ugyanis a tigris 'WAR"-ját a sebződéséből és a támadásából ítélve olyan 500-ra saccolom (szemben a saját 100-as maximummal, ugye) – az a szörnyű gyanúm, hogy aktuális uram akarta csak eltenni láb alól a warlordját, akinek a hírneve az övé duplája volt és remek barátságban állt azzal a tartományúrral, akivel épp ádázul ütötték egymást. (Nem baj volt Dashem is, és elpucoltam, aztán gyorsan beadtam nála a felmondásomat.) Eme kis események legnagyobb baja egyébként az, ahogy kinéznek – a normál játékképernyő és a menük állóképei még hagyján (oda nem is nagyon hiányzik a grafikai tűzijáték), de ez már tényleg istenkáromlás-számba megy PS2-n! (Az egész játékot egyébként nyugodtan megírhatták volna PlayStationre is, habár az adatok tömegével azért bajban lettek volna.) Az aláfestő zene (és hangok kapcsán kizárólag erről beszélhetünk) tényleg remek, viszonylag hosszú, és a kínai téma hangulatához kiválóan illeszkedő darab – hát az egy más kérdés, hogy a hozzám hasonlóan 10-12 órás etapokban játszogató emberkék ezt hogy viselik hosszú távon... És akkor most jön a hab a tortán: az nem baj, ha egy játékkal sokáig lehet játszani, de ez azért már tényleg enyhe túlzás! Grath Morrowindje mehet a sóhivatalba! Most olyan 40-50 óra játékidő körül járhatok, és még messze nem látom a végét, mert mire sikerül négyre-ötre redukálni a még életben levő tartományurak létszámát, az egyiket mindig a központi tartományában öli meg egy másik, és egykori prefektusai mind önálló urakká válnak! Úgy látszik, a játékot csak kihalásos alapon lehet megnyerni (szép kis nyeremény, különösen ha a játékos hal ki végelgyengülésben a masina elől!), és ráadásul ez még csak az első campaign – még van hét! Jó, persze, ha nem róninként kezdek, akkor más lenne a helyzet, de akkor is: áááááá...!

Szóval a játék nekem személyesen nagyon tetszik (és csak azért is meg fogom nyerni!), de abban is biztos vagyok, hogy a leendő játékosok meglehetősen szélsőséges reakciókat fognak a Romance of Three Kingdoms kapcsán mutatni: vagy üveges szemmel, teljesen rákattanva üldögélnek a tévé előtt hetekig – vagy egy fél óra elteltével egyszerűen kivágják az ablakon az egész hóbelevancot.

Spot
spot@ipma.hu

■ POZITÍVUM

- **Remekül átgondolt, komplex stílus, kiváló kezelőfelülettel**
- **Rugalmas játékrendszer**
- **Iszonyú hosszú...**

■ NEGATÍVUM

- **Tényleg iszonyú hosszú!**
- **Szörnyen gagyi animációk, ilyen rosszat még nem pipált a PS2!**

■ BARÁTOK KÖZT

- **Dynasty Warriors 3**
- **Final Fantasy Tactics**
- **Romance of three Kingdoms VII**

GRAFIKA	41 %
HANG	38 %
ÉRTÉK	**81%**

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.koei.com

HUNTER THE RECKONING

ALKONYATTÓL PIRKADATIG

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ INTERPLAY FEJLESZTŐ HIGH VOLTAGE SOFTWARE MEGJELENÉS 2002.07.05. PAL

Valószínűleg elég kevesen hallottak eddig a White Wolf kiadó szerepjátékrendszeréről, amely a Sötétség Világa nevet viseli – még nyugaton sem annyira népszerű, mint mondjuk az AD&D vagy a Shadowrun. Olyan RPG-kről van szó, mint a Vampire, a Werewolf vagy éppen a Wraith – ezek ugyan mind a Földön játszódnak, de persze nem nálunk, hanem egy sötétebb, komorabb világban. Egy olyan világban, ahol a legendák életre kelnek: a háttérből mindent a – két szektába tömörült – 13 vámpírklán irányít, az érintetlen vadonokban farkasemberek küzdenek a Földet elemésztő Féreg ellen, a szellemek visszatérnek a túlvilágról, néhány elhagyatott helyen pedig vidám tündérek törnek borsot az emberek orra alá. Alig néhány ember van, aki átlát a szörnyek mesterkedésein – ők a vadászok, akik fegyverrel és mágiával küzdenek a természetfeletti lények ellen. Noha erre a világra épül, szerencsére a Hunter: The Reckoning élvezetéhez egyáltalán nem szükséges a szerepjátékok, vagy akár a Sötétség Világának ismerete.

Interjú a zombival

Kellemes módon csalódtunk: a háttértörténet nem sablonokból építkezik. Egy Ashcroft nevű városban járunk, ahol egy börtön is található. Ide fészkeli be magát néhány vámpír, és a bekasztlizott bűnözőket tényleg rendesen megbüntetik: kiszívogatják belőlük a vért. Ez a tevékenységük megzavarta a túlvilágot is, és a dühös szellemek egyre nagyobb számban próbálták meg bosszút állni élőhalott kínzóikon. Amikor egy Nathaniel Arkady nevű sorozatgyilkost halálra ítéltek és éppen bekapcsolták a villamosszéket, akkor a kísértetek áttörték a két világ között a korlátot, és megszállták Arkady testét – hamarosan iszonyatos pusztítás vette kezdetét. A vérengzésnek négy, jórészt véletlenül a helyszínen tartózkodó ember vetett véget – lenyomták a szellemeket, kiirtották a vámpírokat és szétcincálták a zombikat. A börtönt lezárták, ezzel – elvileg – a túlvilágiak befolyása megszűnt. Egészen addig, amíg valaki ki nem találta, hogy rendezzenek egy rave-partit a börtönudvaron. A hatalmas tömeg megzavarta az addig nyugvóban lévő erőket, Arkady pedig (és vele együtt a többi lény is) visszatért ebbe a világba – Ascroft a szörnyek uralma alá került. Amikor ez az esemény az említett négy – közben vadásszá lett – figura tudomására jut, akkor kellőképpen felszerelkezve visszatérnek az elhagyatott, feldúlt kisvárosba, hogy megint helyre tegyék Arkadyt, és mellesleg leírászárolják pár ezer élőhalottat (nem túlzás, a kedvenc karakteremmel már 4000 „kill” felett járok).



De kérem, én még élek!

Született vámpírgyilkosok

Maga a játék az érkezésünkkel kezdődik: kiszállunk a vonatból (ami persze ezután rögvest kisiklik) és megkezdjük fáradságos utunkat. Egyrészt Arkadyt kell újra helyretennünk, másrészt pedig az ártatlan lakosokat kell megmentenünk. Minden karakter alapból két fegyverrel rendelkezik: egy közelharcival és egy távolságival – az esetek 90%-ában ezeket fogjuk használni. Ezeken felül találhatunk speciális fegyvereket a pályákon, általában kicsit elrejtve (persze van néhány darab a fő útvonalon is, de az





Bárdolatlansággal senki nem vádolhat



Bruce Lee nyomdokában

igazán széles arzenálhoz, sok lőszerhez az is kell, hogy mindent átkutassunk). Van háromféle shotgun, háromféle gépfegyver és három extra tápos cucc: a láncfűrész, a lángszóró és a rakétavető.

Mint azt a bevezetőben is említettem, a vadászok nemcsak a szokásos fegyverekre támaszkodnak, hanem különleges képességekkel is bírnak. Ezeket adományoknak (angolul edge) hívják, de ez ne tévesszen meg senkit, ez bizony a jó öreg mágia. Minden vadászunk egy ilyen adománnyal indul, mégpedig egy első szintűvel. Ha sikeresen gyilkoljuk le ellenfeleinket, akkor tapasztalati pontokkal fogunk gazdagodni – ha ebből összegyűjtünk egy nagy csomót, akkor a karakterünk szintet lép. Ilyenkor jó eséllyel kapunk egy új varázslatot, vagy valamelyik meglevő fejlődik tovább. Összesen mindenkinek három adománya lehet, és a maximum szint, amit elérhetünk bennük az szintén a hármas.

A Hunter játékmenete leginkább a Midway Gauntlet-sorozatára hasonlít: adva van a pálya, és nekünk el kell érni a kijáratig. Ebben persze rengetegen próbálnak megakadályozni minket, szóval őket le kell levernünk. Illetve lehet rohanni is, kikerülni mindenkit, ám ez nem túl célravezető. Egyrészt azért, mert általában a kijárat felé tartva mindig el kell végeznünk valami másodlagos dolgot – például ki kell szabadítanunk néhány ártatlant, vagy meg kell tapiznunk pár csontvázat – és ezt igencsak megnehezítheti, ha már hordákban áramlanak utánunk a zombik. Másrészt már csak azért sem jó, ha csaták helyett menekülünk, mert így nem fejlődünk: nem lesznek új és jobb adományaink, valamint nem fognak javulni a képességeink sem. Akad néhány speciális pálya is, melyek közül az egyik a kedvencemmé nőtte ki magát: miután az iskola udvarán elintéztük az első főellenfelet, el kell kísérnünk egy kislányt a szüleihez, a közeli templomba. Szegény lányka persze semmit sem tud csinálni, csak szalad utánunk a maciját szorongatja – így tehát itt őt kell megvédenünk, ugyanis ha sikerül megölniük a szörnyeknek, akkor mi is buktuk a pályát. Van egy olyan helyszín is, ahol mindössze hat perc áll rendelkezésre, hogy megmentsünk pár embert – ez viszont igen idegesítő és nehéz (nem szabad leállni harcolni, hanem rohanni kell, miközben minden összeomlik körülöttünk).



Esteban atya néha kimondottan pogány eszközöket is bevet

A karaktereket öt tulajdonság jellemzi: az erő (a közelharci sebzést befolyásolja), a pontosság (a távolsági sebzést növeli), a stamina és a conviction (az életerőnk illetve a varázserőnk mennyiségét határozzák meg), és a sebesség. Itt említeném meg a rúnákat, amik igen nagy szerepet játszanak a Hunterben. A földön levő zöld rúna a kijáratot jelzi (ha nem végeztünk még el valami fontosat, akkor nem világít), a falakon levő két ábra pedig semmire nem használható tippeket ad. Ezeknél fontosabbak a narancsszín rúnák, amelyek életerőnket (rombusz, amibe egy kereszt van rajzolva) vagy manapontjainkat (elfordított E-betű) töltik vissza 3-4 alkalommal. Igen fontos, hogy ezeket jól használjuk ki – ne gyógyítsunk meg azonnal minden kis karcolást, hanem



Fiatalabb olvasóink ne nézzék meg ezt a képet

várjunk, amíg komolyabban meg nem sérülünk, és csak akkor használjuk ki ezt a lehetőséget (különösen igaz, ha többen játszunk). Gyilkolászás közben a hullák néha kis gömböket hagynak maguk után (ezek csak egy ideig maradnak a helyükön), amelyek szintén segítenek. A pirosakat felvéve hangyányit töltődik az életerőnk, a kékekkel pedig varázserőnket állíthatjuk vissza, szintén nem túl nagy mértékben.

Ahová lépek, élőhalott terem

A szörnyek a föld alól másznak elő, vagy éppen a fejünk fölül ugrálnak ránk – ráadásul miután levertük az első (általában igen nagy) csoportjukat, még sokáig rohannak ránk egyedül, avagy párosával. Véleményem szerint célszerű addig kóborolni minden területen, amíg a legutolsó ellenfeleket is ki nem irtottuk. Egyrészt tulajdonképpen ezért játszunk, másrészt ettől gyorsabban lépünk szintet, harmadrészt pedig megelőzzük az olyan kellemetlenségeket, mint a hátba támadás és a bekerítés. Egyébként elég sok különféle bestiával fogunk összeakadni: zombik, vámpírvérен tartott krokodilok, mutáns patkányok, akasztott emberek szellemei, savköpő lények fognak ránk rontani. Külön kiemelném két szörnyfajtát. Az első a skittereké, amelyek olyanok, mint egy pók emberi arccal – ezeket azonnal lőjük meg, mert ha a közelünkbe ér-



Esteban Cortez

Kaszt: Bíró
Alapfegyverek: Keresztkard, nyílpuska
Adományok: Word of Power, Burden, Rejuvenate

Az ascrofti büntetésvégrehajtási intézet egykori káplánja egész szimpatikus figura – kardjával jókat sebez, az adományai a jobbak közül valók, ráadásul ő a legjobb arc a játékban. Ehhez még számítsuk hozzá, hogy ő is megtanulhatja a gyógyítás képességét. Egyedüli „gyengéje", hogy a nyílpuskája szinte teljesen hangtalan – miközben a többiek durrogtatnak, mi csendben állunk.

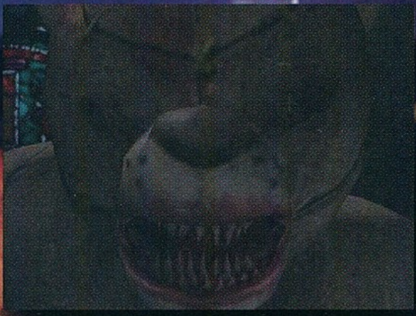
Kassandra Cheyung

Kaszt: Mártír
Alapfegyverek: Ikertőrök, dupla ismétlőpisztolyok
Adományok: Demand, Retribution, Burden

A 19 éves lány a legfürgébb harcos a bagázsból, és ez főként a játék második felében jelent nagy segítséget. Egyébként közelharcban nem túl effektív, lévén a fegyvere alig pár centi hosszú – az már régen rossz, ha ilyen közel kell menni a zombikhoz. Ezért mindenképpen ki kell tanulnunk a Demand adomány használatát – azzal már lehet valamicske esélyünk a gargoyle-ok ellen is.







■ Meglepő ellenfelekkel is összefuthatunk...



■ Legalább a hátizsákom optimista

Samantha Alexander

Kaszt: Védelmező
Alapfegyverek: Katana, Magnum pisztoly
Adományok: Rejuvenate, Ward, Demand

Samantha hamar kedvenc karakterünkké nőtte ki magát – több okból kifolyólag. Revolvere igen jókat sebez és gyorsaságának, valamint hosszú fegyverének köszönhetően a közelharcban is jól megállja a helyét. Ráadásul ő az egyetlen karakter, aki rögtön a kezdetekkor tud gyógyítani – néhány szintlépés után ezzel már társait is tudja segíteni.

Spenser „Deuce" Wyatt

Kaszt: Bosszúálló
Alapfegyverek: Csatabárd, Shotgun
Adományok: Cleave, Smite, Ward

Spenser nekünk nem vált be igazán, túl lassú a többi karakterhez képest. Igaz, a közelharcban igen erős, és ha jól célzunk, akkor a shotgunnal több ellenfelet is eltalálhatunk egyszerre – mégis, lomhasága miatt nem használtuk túl sokat. Adományai sem a legjobbak, a Cleave-et például csak az első néhány szinten éri meg használni, no meg a gargoyle-ok ellen.



nek, akkor hatalmasat robbannak – szerencsére egyetlen találattól felborulnak. A legnagyobb gond az velük, hogy igen gyorsak, és egyszerre általában legalább négyen-öten futkároznak felénk. A másik különleges figyelmet igénylő lény a gargoyle, ami egy szoborszerű, lomhán mozgó állat. Ezt nem fogja a golyó, úgyhogy kénytelenek leszünk a közelharci fegyverünkkel nekimenni. Itt az a tanácsom, hogy először lőjünk le körülötte minden zavaró tényezőt, aztán kezdjük el oldalról csépelni. Amikor összehúzódik, azonnal menjünk arrébb egy kicsit, mert ilyenkor ugrani készül – ha jókor pattanunk félre, akkor mellénk érkezik, és ismét üthetjük az oldalát.



■ Kedvenc vámpírunk, Carpenter

A játék 23 szintjén összesen hét főellenfél kapott helyet, ezek azonban nem jelentenek akkora kihívást, mint azt vártuk. Persze csak akkor nem, ha ésszel játszunk: nem szabad elpocsékolni a gépfegyvereket és a shotgunokat a „sima" ellenfelekre, ezeket csak akkor használjuk az aljanép ellen, ha már maximum lőszert harácsoltunk össze valamihez és ezért nem tudunk már felvenni egy fegyvert. A játék nem túl nehéz – legalábbis akkor nem, ha egyedül játszunk. Ilyenkor ugyanis mindig van elég lőszer, segítő rúna, és az ártatlanok megmentésével rengeteg continue-t szerezhetünk. Ha esetleg kikészítenek minket a szörnyek (erre egyébként még a legvégén sincs nagy esély), akkor azonnal újjászületünk, és még a felszerelésünk sem veszik el. A főellenfeleknél már cinkesebb a dolog, valószínűleg mindegyiknél meg fogunk halni párszor – de még így is 25-nél is több életem maradt az utolsó szörny legyőzése után.

A négy mesterlövész

Eddig szinte kizárólag az egyjátékos módról írtam – pedig a Hunter arra épít és akkor élvezetes igazán, ha hárman-négyen együttműködve daráljuk be az ellenfeleket. Ilyenkor semmi nem változik – ugyanazokon a pályákon megyünk, ugyanannyi másodlagos fegyver és rúna található – csak éppen szörnyből lesz több. Sokkal több. Egész egyszerűen megdöbbentünk, mert amikor négyen kezdtük el a játékot, akkor rögtön az első pályán mértéktelen tömegű zombi fogadott minket – legalább negyven darab zaklatott minket állandóan! És innen csak romlott a helyzet: egyszerre 7-8 gargoyle érkezett, vagy öt szellem helyett huszonöt. Ráadásul a rúnák ilyenkor is korlátozott számú alkalommal gyógyítanak – eléggé össze kell szednie magát mindenkinek, hogy ne legyen a dologból tömeghalál. Többen játszva viszont a főellenfelek lesznek könnyen lecsaphatóak, hiszen ilyenkor azok csak egyvalakire figyelnek, a többiek közben simán tudják csapkodni. Egyébként annak ellenére, hogy így sokkal nehezebb a Hunter, egyúttal sokkal élvezetesebb is: ugyanis tényleg együtt kell működni – ha mindenki Rambóként ront előre, akkor nem fog sok babér teremni. Szép lassan kell előrevonulni, védelmezni egymást, ha kell, akkor pedig a többiek érdekében kell használnunk egy képességet. Az különösen izgalmas, ha valakit körbezárnak a zombik, ilyenkor mindent meg kell tennie a többieknek, hogy kiszabadítsák. Ráadásul ilyenkor az életek száma összeadódik – ha van egy béna társunk, akkor hiába nyomjuk mi nagyon jól, ha ő túl sokszor patkol el, akkor egy idő után egyedül maradunk. Egyébként az nagyon megnyerte a tetszésemet, hogy bármikor csatlakozhat valaki a játékhoz, tehát ha éppen egy küldetés közepén érkezik meg egy haverunk, akár azonnal be is állhat.

Mivel tonnányi ellenfél van, ezért itt már igen fontos lesz, hogy az irányítást mesterien sajátítsuk el. Nem valami nagy dologról van szó, mindössze arról, hogy nem csak az automata célzásra támaszkodhatunk (ami egyébként elég hatékony, körülbelül 90 fokban előttünk működik), hanem azt is megtehetjük, hogy a menetirányunkkal ellentétes irányba célzunk. Ehhez csak a jobb analóg karra van szükség, így például megtehetjük azt, hogy hátrálás közben is a minket kergető szörnyekre lövünk, vagy egy ajtó előtt elfutva beeresztünk pár lövedéket. További trükköt jelent az, hogy ugrás közben a közelharci fegyverünkkel támadva speciális mozdulatot csalhatunk elő, amivel még a brutálisabb ellenfeleket is kinyírhatjuk. Megemlíteném még azt is, hogy az A gombbal bármikor újratölt-



■ A sarkon ezúttal nem szép lányok várnak



Az adományok

Burden: Nagyon hasznos adomány, amivel a körülöttünk lévő ellenfeleket egy időre lebéníthatjuk. Szintlépéssel egyre nagyobb területen hat, ráadásul hosszabb ideig tartja lebénítva az élőhalottakat.

Cleave: Spenser ezzel a képességével a csatabárdját lángokkal boríthatja be. Ez extra sebzéssel jár – attól függően, hogy hányas szinten van az adomány.

Demand: Ezt az adományt használva a vadász gyorsabb lesz és megnő a közelharcban okozott sebzése. Hátránya, hogy eközben kicsit sebződünk, ezért nem mindig célszerű használni.

Rejuvenate: Vitathatatlanul a leghasznosabb adomány, amivel gyógyíthatjuk magunkat, ráadásul második szinttől kezdve már körénk gyűlő társainkat is.

Retribution: A mártír ezzel a speciális képességgel vissza tudja pattintani az általa kapott sebzést az okozóra. A visszalőtt sebzés mennyisége az adomány szintjétől függ.

Smite: Ezt a képességet használva a vadász testéből energiahullámok törnek elő – ezek minden körülötte levőt sebeznek és távolabb lökik őket. A szintlépéssel a sebzés növekszik meg.

Ward: Ezzel az adománnyal a körülöttünk levő szörnyeket tarthatjuk távol magunktól. A szintlépésekkel egyre nagyobb sugárban fejti ki a hatását, tehát a többieket is megvédhetjük vele.

Word of Power: Ha Esteban atya használja ezt a képességet, akkor a kardjából pár fénysugár tör elő és megsebzi azokat, akik ebbe belekerülnek. A szintlépéssel a sebzés növekszik.



hetjük a fegyverünket, nem csak akkor, amikor teljesen kiürült a tár.

A szépséges szörnyeteg

A Hunter grafikailag is igen jól sikerült, bár azt azért nem mondanám, hogy kifekteti az Xboxot. A játékoskarakterek például nagyon királyul néznek ki, és a szörnyek is kellőképp ijesztőek – van például egy Carpenter nevű vámpír, akinek elég nagy szerepe van a történetben, ő egy igazán élethűnek tetsző bőrszerkóban feszít. A pályák is hangulatosak – egyik-másik ugyan semmi extrát nem nyújt, de van néhány helyszín (például a csatornák, vagy a temető), ami bámulatosan néz ki. A speciális effekteket nem vitték túlzásba, egyedül a vizet emelném ki: hasonlóképp van megcsinálva, mint anno a PS2-es Baldur's Gate-



■ Szexi lányok egymás között

ben – fodrozódik, a benne haladók pedig hullámokat vernek, egyszóval igazán látványos. Sajnos a varázslatok effektjeiről ez már nem mondható el, ezek teljesen semmitmondóak, mindössze egy pár másodperces fénycsóváról van szó.

Ami viszont nagyon jól sikerült, az a zombik és más élőholtak által elárasztott város megjelenítése – a képernyőn egyszerre akár ötven lény is lehet, plusz a mi négy harcosunk, a képfrissítés mégis teljesen folyamatos marad. A zenék is igen jók: általában ugyan alig hallani őket, de amikor valami nagyobb hentelés kezdődik – például a fejünkre omlik pár gargoyle, megjelenik pár gépfegyveres vámpírlányka és előbújik a föld alól harminc zombi –, akkor megszólal egy igen zúzós zene (a Coma zenekar szolgáltatja), ez remek hangulatot szolgáltat a csatának.

Összességében a Huntert remek játéknak tartom: többjátékos módban fantasztikus, de egyedül játszva sem lesz unalmas (bár kétségtelen, hogy így kevésbé élvezetes). A grafika jó, helyenként pedig egyenesen csodaszép, és maga a játékmenet is olyan lett, mint amilyet a fejlesztők ígértek: 100% akció – szinte gondolkodás nélkül. Ezt egyébként nem csak én gondolom így, Amerikában például első nap elfogyott az első szállítmány (bár csak a rossz májam mondatja velem, de lehet, hogy ez az Interplay mostani rossz formájának és átszervezésének köszönhető). Pontosan ezért már most gőzerővel zajlik a folytatások (!) készítése, az Interplay legalább olyan nagy névvé akarja tenni a Huntert, mint amilyen a Baldur's Gate.

Grath
grath@mail.datanet.hu

■ **POZITÍVUM**
- Nagyszerű szórakozás négy embernek
- Hangulatos pályák, jól kivitelezett ellenfelek
- Kitűnő zene

■ **NEGATÍVUM**
- Egyedül nem annyira élvezetes
- A főellenfelek nem túl veszélyesek
- Nem sok köze van a Sötétség Világához

■ **BARÁTOK KÖZT**
- Hunter: The Reckoning
- Baldur's Gate: Dark Alliance
- Gauntlet: Dark Legacy

GRAFIKA	90 %
HANG	91 %
ÉRTÉK	89%

■4 játékos ■NTSC ■ www.interplay.com/hunter

PRISONER OF WAR

METAL GEAR A FOGOLYTÁBORBAN

TÍPUS KALAND **KIADÓ** CODEMASTERS **FEJLESZTŐ** WIDE GAMES **MEGJELENÉS** 2002.07.19. PAL

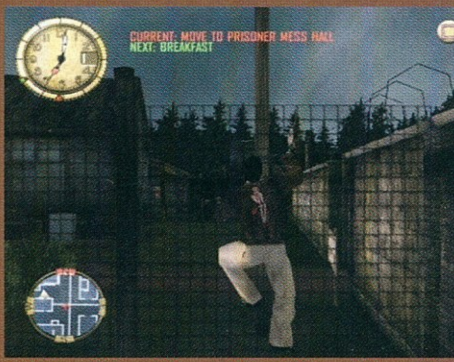
Akik a haza hívó szavára már boldogan eleget tettek állampolgári kötelességüknek (vagy csak egyszerűen nem rendelkeztek olyan orvos ismerőssel, aki „hikomattá" nyilvánította volna őket), a honvédség alapkiképzése során örökre az emlékezetükbe véshették, mi a legfőbb feladata a fogságba esett katonának: minden lehetőséget megragadni a szökésre.

Ez a szabály persze nem új keletű. Lám, a Prisoner of War főhőse sem becsüli meg a német fogolytábor kétes értékű vendégszeretetét, holott – főleg a fogságba esése elején – igazán nem lehetne oka panaszra. Nincs zsúfoltság, hiszen alig hárman vannak egy körletben, rendszeresen lehet étkezni, s még csak dolgozni sem kell. Bár az is lehet, hogy pont ez a bánásmód az oka az elégedetlenségének: ilyen körülmények közt mi mással is foglalhatná el magát az ember, mint a szökés tervezgetésével.

Emberünket Lewis Stone századosnak hívják, aki nemzetiségét illetően – természetesen – amerikai. 1941-ben még nem áll a hazája hadban a tengelyhatalmakkal, de ő már akkor szuper titkos bevetésre indul Németország északi területei fölé. A légierő egyik legfelkészültebb pilótájaként azt a feladatot kapja, hogy légi felvételeket készítsen a Stalag Luft hadifogoly-táborról, ahonnan furcsa mozgolódásról érkeztek hírek. A másodpilótája, aki mellesleg a legjobb barátja, éppen elkattintja a fényképezőt, amikor azonban heves légvédelmi tűzbe kerülnek, s így a felvételeket már nincs alkalmuk hazavinni. Nincs más választásuk, mint kiugrani a füstölgő gépből. Hősünk szerencsésen földet ér, viszont a társa ejtőernyője másfele sodródik, tehát szétválnak. Függetlenül ettől, emberünk nem marad sokáig társaság nélkül: lent ugyanis néhány német puska szegeződik rá, s nem sokkal később egy gyűjtőtábor kapui csukódnak be mögötte...

A megfelelő helyen, a megfelelő időben

Ezen a ponton kapcsolódhatunk be tevékenyen a történetbe: megkezdhetjük az ismerkedést a tábor lakóival, majd a tőlük hallott információk alapján máris a szökési terv kiagyalásához láthatunk. Maga az akció tulajdonképpen olyan, mint a Metal Gear fegyverek nélkül. Meglehetősen realisztikus körülmények között kell megtalálnunk az ideális megoldásokat, melyeknél nagy szerepet kap a rejtőzködés, és az őrök figyelmének az elterelése. A gyilkolás háttérbe szorul, sőt egyáltalán nem lehet leöldösni a németeket, ami kétségkívül valóságos elem, hiszen egy megfojtott katona valószínűleg csak a tábor teljes riadóztatására adna okot, de nem vinné közelebb hősünket az áhított szabadsághoz.



■ **A reggeli testgyakorlásnak én ezt a formáját választom**

Akár a valóságos táborok esetében, a foglyoknak megvan a kötelező napirendjük: gyülekező, reggelizés, séta, ebéd, szabadfoglalkozás, vacsora, megint gyülekező, lámpaoltás. Mint ebből is következik, a játékban folyamatosan telik az idő. Természetesen felgyorsult ütemben mozog a virtuális óra mutatója, de azt még jobban felgyorsíthatjuk, merthogy van időugrás opció is. Utóbbi azért nélkülözhetetlen, mert bizonyos lépéseket csak konkrét napszakokban tudunk megtenni, mint ahogy a mozgásterünk is az adott időponthoz igazodik.

A tábor területén elméletileg csak abban a körzetben mászkálhatunk, ami épp ki van jelölve – ennyi tehát az engedélyezett mozgástér. Az engedélyezett körzetben legfeljebb csak azt veszik zokon, ha túl közel megyünk a külső kerítéshez, habár az őrök vannak annyira rendesek, hogy előbb figyelmeztessenek minket, s csak azután lőnek; így még idejében abbahagyhatjuk dőre próbálkozásainkat. A külső kerítést természetesen sosem lehet csak úgy megmászni, ez talán egyértelmű. Az őrtornyokban mindig van egy-egy szemfüles katona. A belső kerítéseknél már más a helyzet: vannak olyan helyek, ahol nincs felül szögesdrót, és észrevétlenül átmászhatunk a túloldalra, ott pedig körülnézhetünk mondjuk egy raktárban, vagy épp a gyengélkedőben.

Lopakodó hadművelet

Amennyiben tiltott területeket keresünk fel, úgy természetesen kerülnünk kell az őrökkel való találkozást. A katonák legszűkebb látósugara a képernyő sarkában látható kis „radaron" jelölve



Lewis Stone százados



Kora: 32 év
Egy amerikai, aki nem sokra tartja a felettesei tekintélyét, de ennek ellenére mégis kivívta azok megbecsülését. Elválaszthatatlan a legjobb barátjától, aki egyben a másodpilótája is. Hallgatag ember: csak akkor beszél, ha mondanivalója van, s szívesen vegyít a beszédébe aranyköpéseket.

Roger Harding ezredes



Kora: 37 év
Harding egy igazi angol, aki jobb szeret egyedül dolgozni. Meglehetősen arrogáns és felfuvalkodott. Neki nincs ideje sem holmi idiótákra, sem külföldiekre.

Tony Caponi közlegény



Kora: 32
Egy nagyszájú okostojás Bronxból. Az utca volt a tanítómestere, úgyhogy jobban érdekli a kártya, mint a szökés lehetősége. A játékszenvedélye mondjuk sokszor előnyt jelenthet a főhősünk számára.

James Temple-Smithson alezredes



Kora: 46 év
Smithson egy angol, a Stalag Luft körletparancsnoka. Tetőtől talpig katona, a vezetésre termett. Szigorú, de ugyanakkor becsületes jellem. Mindig derülátó, minden körülmény között optimista természetű.

Nicoli Radtke őrnagy



Kora: 33 év
Nicoli egy lengyel tiszt a Stalag Luft táborban. Mindig nagyon határozott, de ugyanakkor halk a beszéde. Titokzatos és vészjósló a jelenléte, mert mindenkiben kételkedik, és gyanúsnak talál minden apró jelet.

William Kingsley alezredes



Kora: 36 év
Kingsley egy angol, tagja a Szökési Bizottságnak a Colditz kastélyban. Mindenkinek azt mondja, hogy a 40-es éveiben jár. Nyugodt, higgadt típus, és igencsak jártas a szökés művészetében. Hősünk mindig számíthat rá, ha információra van szüksége a börtönről, de sosem tudni, vajon mennyit tud még Kingsley azon kívül, mint amit elmond.

Vincent Bernier



Kora: 38 év
Vincent egy francia, meglehetősen durva, útszéli stílussal. Kertelés nélkül mindig a tárgyra tér. Néha hasznos információkkal szolgál Stone számára, bár többnyire inkább csak sértegetésekre telik tőle.

James Daly hadnagy



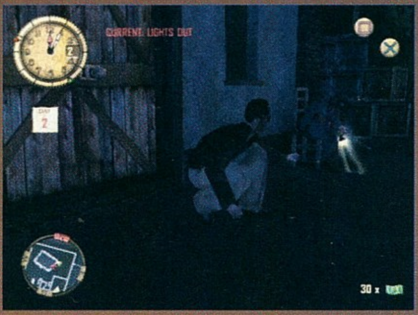
Kora: 18 év
Daly egy amerikai, Stone másodpilótája. Noha a formaságok szerint a százados alárendeltje, mindketten barátoknak tekintik egymást. Daly sokkal lazább, mint Stone, állandóan bolondozik, és nagyon jól kijön a nőkkel.

Stahl tábornok



Kora: 46 év
Stahl gazdag családból származik. Könyörtelen, aljas despota, aki vaskézzel irányítja a rá bízott katonákat – no és a foglyokat is. Egy mániákus, aki ebből adódóan rendkívül veszélyes gazember.

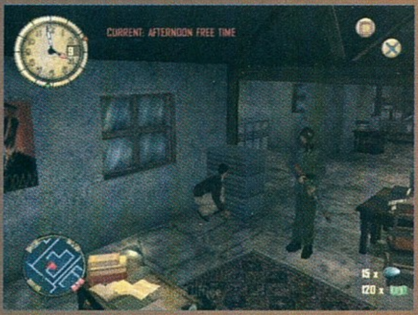




■ Szerencsére még akadnak régi vágású, aluszékony őrök



■ Engedjetek előre! Én úgysem reggelizni megyek.



■ Attól tartok, nem ez a legtökéletesebb búvóhely

van – akárcsak a Metal Gearben. Fontos tudni, hogy más rendszerrel járőröznek nappal, és más rendszerrel éjszaka. Éjszaka ráadásul a látósugaruk is leszűkül: épp csak annyit érzékelnek, amennyit az elemlámpájuk megvilágít. Magától értetődően a sötétség takarásában jóval könnyebb lopakodni, jóllehet az őrtornyokból folyamatosan reflektoroznak mindenfelé, ezért résen kell lenni. Ha esetenként másképp nem megy, be kell vetnünk néhány ügyes cselt is. Az őrök figyelmét olyasféle trükkökkel játszhatjuk ki, mint amikkel Solid Snake is szokott élni. Bujkálhatunk a barakkok alatt, illetve a farakások, hordók takarásában, ha pedig nagyon útban van egy fickó, elterelhetjük a figyelmét azzal, hogy kopogtatunk a falakon vagy köveket dobálunk. A kiruccanásaink alkalmával figyelnünk kell az idő múlására is, ugyanis a gyülekezőkön természetesen nem fakultatív a részvétel, s zokon veszik a távollétünket. Amennyiben lebukunk, azaz felfedeznek minket, két dolog elképzelhető: vagy megadjuk magunkat, vagy megpróbálunk elmenekülni. Ha megadjuk magunkat (azaz megvárjuk, hogy elkapják az emberünket), megyünk a fogdába. A németek szerencsére igencsak elnézőek: bármilyen rosszfát is teszünk a tűzre, csak egynapi elzárást kapunk, szóval a szökési kísérletünket másnap folytathatjuk. Valamivel rosszabbul járhatunk, ha menekülőre fogjuk a dolgot. Ha ugyanis nem sikerül valami jó kis búvóhelyet találnunk, célzott lövést kapunk az alfelünkbe, s egy napig a gyengélkedő ágyát nyomhatjuk.

Természetesen a játék célja az, hogy minél kevesebbszer kerüljünk az említett két helyre – no és hogy a lehető legrövidebb időn belül szökést kíséreljünk meg. (A fejezetek végén kiértékelést is kapunk a teljesítményünkről, s az A minősítésekkel csalásokat nyerhetünk.) Apropó idő! Néhány dolog azért érthetetlen. Például amikor kapunk egy tippet, annak meghallgatása miért emészt fel egy teljes napot???

Az irányítás kissé „zeldásra" sikeredett, magyarán dinamikusan változik. A jobb felső sarokban folyamatosan ki van írva (pontosabban ikonos formában rajzolva), hogy a játék által használt két akciógomb közül melyik mit jelent. Ha például egy ajtóhoz lépünk oda, akkor be lehet kukucskálni a kulcslyukon, vagy be lehet nyitni. (A kukucskálás mellesleg nagyon hasznos, hiszen tiltott területen sosem tudhatjuk, melyik szobában ólálkodik egy fritz.)

Sajnos a vizsgálódásainkat nem csekély mértékben megnehezíti a szörnyű kamerakezelés. Már eleve nem túl jó a főhőst követő nézet (ez az alap), amit csakis egy magasságban tudunk forgatni. Így ha feljebb akarunk tekinteni, kénytelenek vagyunk átváltani hősünk saját perspektívájára. (Ilyenkor egyébként szintén változik az irányítás, s így tudunk kavicsokkal dobálózni.) Ehhez jönnek még az idegesítő nézetváltások. A belső terekben ugyanis fix ponton rögzített kameraállások vannak, s a nézet oly hirtelenséggel vált át rájuk, hogy az irányítónak egyazon mozdulatával néha nemcsak belépünk az épületbe, hanem rögtön hátraarcot is parancsolunk az emberünknek, s távozunk. Hihetetlenül bosszantó mindez akkor, amikor épp egy őr háta mögött próbálunk valahova besomfordálni...

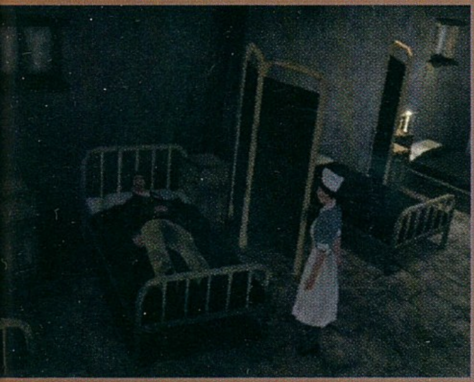
A börtönélet

Ideje arról is szót ejteni, hogy tulajdonképpen mit kell tennünk a szabadulásunk érdekében. A teendőink nagyjából abból állnak, hogy bizonyos tárgyakat meg kell szereznünk, és azokat használnunk kell. Kulcs vagy pajszer szükséges mondjuk egy-egy épület kinyitásához, vagy épp pénzt kell gyűjtenünk, hogy annak révén segítséget kérjünk más foglyoktól vagy esetleg lefizessünk egy németet. A táborban a hasonló jellegű zárt intézményekben megszokott valutával lehet fizetni, ami ugyebár se nem dollár, se nem birodalmi márka, hanem csoki, cigi, pia stb. A dolgunkat megkönnyítendő ettől függetlenül az egész ugyanúgy működik, mintha csak pénzről lenne szó, vagyis a begyűjtött cuccok értékét automatikusan összegzi az emberünk, és a „szolgáltatásoknak" konkrét áruk van.

Egyes foglyok azzal töltik el a szabad idejüket, hogy fogadásokat kötnek, így szerezhetünk valutát mondjuk kockázással vagy célba dobással is, de igazság szerint gyorsabban gazdagodunk meg a kutakodással – annál is inkább, mert amikor új nap virrad, mindenhol újratermelődnek az „értékek".

A lóvé elsősorban ahhoz kell, hogy visszakapjuk az elkobzott tárgyainkat – mert az már csak természetes, hogy a tetten ért szökevénytől minden tiltott dolgot elvesznek. Ezenfelül a fogolytársakat is felbérelhetjük bizonyos feladatokra: a közkatonákat felkérhetjük egy-egy „rosszullét színjáték" előadására, amivel egy ideig elterelhetjük az őrök figyelmét, vehetünk mondjuk cipőpasztát, amivel éjjel tehetjük magunkat még láthatatlanabbá, a magasabb rangú fazonoktól meg információkat vásárolhatunk. Például felderíthetik helyettünk mások is a terepet, s nem magunknak kell rá-





■ Aki játszik a tűzzel, az gyakran a gyengélkedőn köt ki



■ Sürgős adminisztrálni valóm van ebben az irodában



■ Ha sokáig állok még itt a falon, biztos észrevesz valaki

jönnünk, mi is a feladat. Ez pedig nem mellékes, mert ha már tudjuk, mit és hol kell keresni, a térképünkön is ki lesznek jelezve a dolgok. Utóbbi egyébként vonatkozik azokra a tárgyakra is, amelyek esetleg már egyszer nálunk voltak, de elkobozták őket, és visszakerültek az eredeti helyükre. Amennyiben a tárgyainkat biztonságban akarjuk tudni, úgy a saját pricscsünknél, a ládánkban tárolhatjuk őket: ott akár egy pajszer is elfér, amit ugyebár nem lehet csak úgy zsebre vágni. Ugyanott, az ágyunknál tudunk állást menteni.

Kellemes és kellemetlen meglepetések

Amíg csak hírből ismertem a játékot, el nem tudtam képzelni, hogyan húzódhat el egy szökés olyan sokáig, hogy egy teljes játékot kitöltsön – elvégre a témáról nagyjából két séma jut az ember eszébe: az alagútásás, és a kerítés átvágása, ami nem több egy-egy műveletnél. Az alkotók ehhez képest elég frappáns sztorival álltak elő.

A játék összesen öt főbb fejezetből áll, mely epizódok eleinte a félsikereinkből állnak. No persze szökési kísérletekről lévén szó a félsiker egyenlő a teljes kudarccal, így a kezdeti gyűjtőtáborból hamarosan továbbküldenek minket egy szigorúbban őrzött fogolytáborba, majd miután ott is csak a szökésen jár az eszünk, a leghírhedtebb német fogolytáborba, Colditzba irányítanak át. Mindeközben – hogy az izgalom némileg fokozódjon – hősünk egy fontos információ birtokába is jut. Kihasználva, hogy a szövetségesek a fogolytáborokat semmiképp nem bombázzák, az ellenség egy üzem fedezésére akarja felhasználni az egyik tábort. Ha nem is egy Metal Geart, viszont egy titkos rakéta projektet fedezünk fel, úgyhogy ha már úgyis ellenséges területre tévedt, a sorstársaival együtt végrehajt egy szabotázsakciót is.

A történet tehát szépen ki van találva, viszont kár, hogy elég gyatrán van előadva. Az még hagyján, hogy az emberek animációja igencsak robotos, s hogy a beszélgetések alkalmával egyesek úgy bámulnak el a másik válla felett, mintha vakok volnának, de maguk a beszélgetések a leggyengébbek. Az átélés teljes hiánya mutatkozik a szinkronszínészek részéről. A történet elején például úgy társalognak az embereink



■ Mostantól a Colditz vendégszeretetét élvezem

a zuhanó repülőgépen, mintha csak egy kávéházban eregetnék a füstöt. Az ellenség esetében mindez tetéződik azzal a jópofának szánt elemmel, hogy a katonák amolyan németes akcentussal beszélnek – ráadásul nagy részüket hallhatóan egyazon illető személyesítette meg elváltoztatott hangon…

Sajnos esztétikailag ugyancsak kissé elhanyagolt a játék. Amikor az első utunkba kerülő német katona a „kezeket fel" paranccsal megadásra kényszeríti hősünket, felettébb illúzióromboló, amikor a vállához emeli a fegyvert, de annak csöve helyén egy hasábforma meredezik előre. Szörnyen „poligonos" minden.



■ Szemlátomást hiányolnak a gyülekezőről

A játék nagy része ugyanakkor kétségkívül eredeti. Nem sok hasonló játék készült eddig – akár a régebbi konzolokra, vagy számítógépre sem. Az elsőrangú alapkoncepció még az említett hiányosságok ellenére is szépen megnyilvánul: nemcsak arról van szó, hogy egyre szigorúbban őrzött helyekre kerülünk, hanem minden egyes fejezet egy különálló kaland. Mindegyik epizódnak megvan a maga hangulata: változik a környezet, az időjárás, de még a foglyok közérzete is. Például ahogy egyre cudarabb helyekre kerülünk, úgy növekszik az elszántság – a második helyen már eleve úgy kezdünk, hogy a Szökési Bizottságot kell felkeresnünk, s el kell nyernünk annak bizalmát.

Az is nagyszerű, ahogy a bolondját járathatjuk a fritzekkel, noha a strázsák amúgy meglehetősen éberek. Amikor a katonák valami gyanúsat észlelnek, eleinte csak önmaguknak mondogatják: „Mintha láttam volna valamit." – és ezzel elindulnak vizsgálódni a kérdéses irányba. A sziluettünkön kívül a hangokra is felfigyelhetnek, például elég csak belerúgunk valami konzervdobozba, s az frankón csörömpöl. Ilyenkor gyorsan odébb kell állnunk, mert ha észrevesznek minket, belefújnak a sípjukba, s utána már rögtön a fegyverüket használják. A Metal Geartól eltérően az őrök nem annyira szűk látókörűek, hogy csak tíz méterre lássanak el, ugyanakkor az intellektusuk meglehetősen suta. Ha a teherautók vagy a barakkok alá bekúszunk, nem gyanakodnak, hova is tűnhettünk, s inkább lemondanak a keresésünkről – még akkor is, ha már konkrétan észlelték a jelenlétünket. Máskor viszont meg olyan sasszeműek, hogy még a falakon is átlátnak, bár ez gyaníthatóan egy programhiba eredménye. Például megesett, hogy az egyik borotválkozótükörnél véletlenül még napközben bepasztáztam az arcomat, s azonnal észrevettek, pedig még ki sem léptem a körletből. „Még jobbak" a sasszemű mesterlövészek. Az egyik őrtoronyból észreveszik, hogy rosszban sántikálunk, bemenekülünk egy épületbe, mire az őrszem a tetőn keresztül is telibe trafál minket... Ha pedig már a programhibáknál tartunk, találkozhatunk egy felettébb undorító buggal: amikor beszorulunk a járművek alá. Se ki, se be, úgyhogy marad az állástöltés.

Ajánló

Az biztos, hogy Prisoner of War nem azoknak készült, akik a „gyilkolós" játékokat kedvelik. Ha össze akarjuk foglalni a lényeget, végül is arról szól a történet, hogy meg kell ismernünk a fogolytábor napirendjét épp úgy, mint az egyes körzeteket, ahol a különböző napszakokban jogosan vagy jogtalanul lehet járkálni. Ki kell tapasztalni, hol vannak szögesdrótok, s hol vannak esetleg lyukak a kerítéseken, és hogy a kritikus pontokat mennyire őrzik. Ezzel megy el az idő, mert ha már mindent tudunk, a kulcsfontosságú cuccokat tulajdonképpen pillanatok alatt meg tudjuk keresni. Mindig a megfelelő időpontokhoz kell tekergetni az órát, s így egy egész fejezettel meglehetünk 5-10 perc alatt. Szóval ez nem egy akcióban bővelkedő játék: inkább türelemjáték – ahogy az illik is egy szökés megszervezéséhez.

A játék PS2 és Xbox verziója szinte 100%-ig megegyezik egymással, csupán néhány apróságot – mint például az éjszakai reflektorok fénye – lehet említeni, ami valamelyest szebben néz ki Xboxon. Az említett esztétikai hibák azonban sajnos mindkét változatra vonatkoznak.

V. Z.
vzoli@ipma.hu

■ POZITÍVUM

- Három korhűen lemodellezett fogolytábor
- A lopakodás művészetét tökélyre lehet fejleszteni
- Folyamatosan változó feladatok

■ NEGATÍVUM

- Elhibázott kamerakezelés
- Néha nehézkesen halad előre a sztori
- A szinkronhangok nagyon bénák

■ BARÁTOK KÖZT

Metal Gear Solid 2	02/01	96%
Prisoner of War		
Shadow of Zorro	02/05	72%

GRAFIKA	67 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	81%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.codemasters.com

MOTOGP

A LEGJOBB DÖNTÉS XBOXRA

TÍPUS MOTORVERSENY KIADÓ THQ FEJLESZTŐ CLIMAX MEGJELENÉS 2002.06.24 PAL

Márciusi számunkban Vári Zoli vette górcső alá a Namco Moto GP 2-jét, amit a japán cég PS2-re készített el. Bár ez az általános elképzelés (legnagyobb meglepetésemre még a szerkesztőségen belül is), de ennek az Xboxos MotoGP-nek semmi köze sincs ahhoz (lám, még a cím is egybe van írva) – ezt egy angol csapat kódolta, és a THQ adta ki. Persze azért alapvető különbségek nincsenek a két program között, hiszen mindkettő a FIM hivatalos licencére épül.

A jogokat a tavalyi évre sikerült megszerezni, ezért a csapatösszeállítások terén találhatunk elavult adatokat – az viszont biztos, hogy ezt nem sokan fogják észrevenni, és még kevesebben fognak emiatt elégedetlenkedni. Összesen 29 eredeti versenyző kapott helyet a programban, bár köztük páran már nem aktívak – ez csak egy lehetőség, hogy a régebbi idők bajnokaival is megalázhassuk a mezőnyt. Motorosainkkal tíz versenypályán próbálhatunk szerencsét, ami azért egy kicsit bántja a szemem (illetve van még egy titkos is, amit úgy hozhatunk elő, ha a nehéz fokozaton is megnyerjük a bajnokságot, de ez nem egy valódi pálya – itt egy játékteremben még Galagázhatunk is). Mégpedig azért bántja a szemem, mert az igazi sorozatban 16 futamot kell teljesíteniük a versenyzőknek. Persze magyarázat van: a magánkézben levő versenypályákra nem engedték be a fejlesztőket, hogy fotózzanak és filmezzenek – de azért ez így akkor sem stimmel. Mire valók akkor a drága pénzen megvett hivatalos jogok, ha nem tudják – vagy nem lehet – őket érvényesíteni?



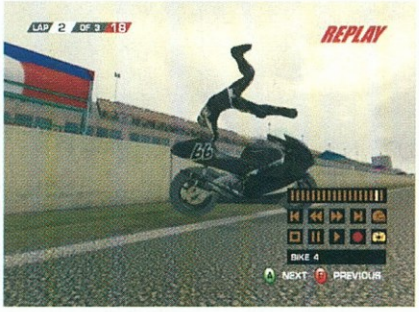
Játékmódok tekintetében a MotoGP igen jól el van eresztve, bár olyan nagyon meglepő dolgokat nem fogunk találni. A Time Trial (megyünk az óra ellen) és a Quick Race (egy futam egy már megnyitott pályán) módokat nyilván nem kell bemutatni senkinek, ezek olyanok, mint bárhol máshol. Talán csak azzal volt bajom, hogy legjobb körünk szellemképét nem lehet elmenteni, pedig azért a vinyón lett volna rá hely. Az Arcade mód viszont már eltér a megszokottól, hiszen itt már egy háromkörös versenyekből álló bajnokságon kell részt venni. Ez felépítésében nagyon hasonlít a Project Gotham Racing-hez, ugyanis itt minél stílusosabban kell vezetnünk – és erre kapjuk a pontokat. Pont jár a kerekek kipörgetéséért, vagy az egy keréken haladásért, de azért is, ha megelőzünk valakit, vagy éppen egy szakaszon hiba nélkül haladunk át. Pontjainkkal versenyzőket, motorokat, pályákat, valamint olyan speciális effektusokat nyithatunk meg, amiket legutóbb a Wrecklessben láthattunk.

Az előzővel is nagyon sokáig el lehet szórakozni, a játék központi része mégis a Grand Prix-mód. Itt nem egy már ismert versenyzővel kell nyomulnunk, hanem az alapoktól kezdve kell létrehoznunk egy figurát. Több tucat motor és ruha közül választhatunk, ráadásul ezeket kedvünkre színezhetjük, akár alkatrészenként-testrészenként is (összesen 160 árnyalat van, lustáknak meg ott a Randomize opció). Ha ezzel kész vagyunk, akkor meg kell adnunk személyes adatainkat, ki kell választani a rajtszámot, és már majdnem kész is vagyunk. Az utolsó lépés azonban talán a legfontosabb, itt kell ugyanis tíz pontot elosztanunk a négy képességünk között, melyek következők: kanyarvétel, fékezés, végsebesség és gyorsulás. Ha készen vagyunk, akkor már el is indulhatunk a bajnokságon, de talán jobban járunk, ha egy kis türelmet tanúsítunk: a sikerélmények fokozása érdekében érdemes ellátogatni a gyakorló-opcióhoz. Itt mind a négy képességünket külön edzhetjük, és mindegyikhez öt feladat áll rendelkezésre. Minden egyes feladatnak két nehézségi fokozata van (ezüst, illetve arany), a nehezebb általában azt jelenti, hogy pár másodperccel kevesebb áll rendelkezésre, illetve néha ez még kiegészül azzal, hogy ha elhagyjuk az utat, akkor azonnal le is húzhatjuk a rolót. Ezek a feladatok egyébként meglehetősen nehezek, legalábbis a harmadiktól kezdve már az ezüst fokozattal is meg fog gyűlni a bajunk. Az ezüstéremért cserébe egy, az aranyért pedig két ponttal nő az adott képességünk, tehát a kezdeti béna fickóból egy kis kitartással bajnokaspiránst faraghatunk.

Ha már olyan statisztikákkal rendelkezünk, amikkel már lehet valamit kezdeni, akkor vágjunk is bele a Grand Prix-be, próbáljuk meg letolni a pályáról Rossiékat. Minden helyszínen egy elég hosszú videó fogad minket, ami az adott országot, várost mutatja be, és néhány szót ejtenek az adott pályáról is. Ha ezt megtekintettük, akkor jöhet az edzés (akárhányszor), az időmérés, és végül maga a verseny. Az első két lépcsőfokot ki is hagyhatjuk, de a játék túl kemény ahhoz, hogy az időméréssel megszerezhető kedvező starthelyről lemondjunk (persze ha már ismerjük a pályát, akkor a gyakorlásra nincs nagy szükség). Verseny előtt természetesen esernyőt tartó lenge öltözetű hölgyek is feltűnnek (igaz, nincsenek a végletekig kidolgozva – a DOA3-ból igazán kölcsönkérhettek volna pár babát), majd szép lassan mindenki levonul a pályáról, és a piros lámpák ki-



Nő. Mert megérdemlem!



Sikerült keresztezni a lóugrást a motorsporttal



Na most vajon melyikünk megy rossz irányba?



■ "Valaki dobjon már be egy sört, én már unom ezt a versenyt!"



■ Azt hiszem, ezt a jelzést még a nemzetközi mezőnyben is mindenki érti



■ Úgy látszik, ismét csak bejött a szokásos papírforma



■ "Kicsit sűrűn vagyunk, menjen már arrébb, kolléga úr!"

hunyásával megkezdődik az őrület. Mázlim volt, és a legutóbbi, német Moto GP-nagydíjat elkaptam a EuroSporton – így aztán van egy kis összehasonlítási alapom, és ez alapján mondhatom, hogy a verseny lefolyása egész realisztikus lett. Itt is hamar kialakul az élboly, az a három-négy motorból álló banda (hacsak nem buktak, akkor általában a Rossi-Biaggi-Ukawa trió mindenképpen ott van), akik mellett igen nehéz lesz elmenni, ráadásul ők a start után már nem is nagyon hibáznak. A többiek is több kisebb csordában száguldanak, előzgetik egymást, viszont itt már előfordul egy-egy rosszul bevett kanyar, sőt, egyszer egy hatalmas, hét motort érintő balesetet is láttam. Bukást általában én szoktam okozni, amikor kicsit durván jövök ki egy kanyarból, de ezúttal vétlen voltam: valaki a gyengébbek közül elrontotta az utolsó kanyarkombinációt Jerezben, és begódott a többiek közé. Verseny közben a játék segít: a kanyart jelző nyilak ugyanis akkor pirosak, ha túl gyorsak vagyunk – minél jobban megközelítjük az ideális tempót, annál inkább kiszürkülnek.

Ha abszolváltuk a versenyt (hogy egy szakkifejezéssel éljek), akkor megtekinthetünk egy kis videó-összeállítást a tavalyi futamról. Ez már csak azért is hasznos, mert így láthatjuk, hogy milyen pontos munkát végeztek a modellezők. Ha sikerült dobogós helyet elcsípnünk, akkor kapunk pár szabadon elosztható pontot – így a bajnokság végére jó teljesítménnyel igazi Terminátort nevelhetünk motorosunkból.

Egyébként a játék nem csak a pályák és a versenyek szempontjából realisztikus, de talán első alkalommal a motoros programok történetében, hogy az irányítást is sikerült jól megoldani. Van például külön első és hátsó fékünk, alapbeállításként (szerintem nem is érdemes ezt bolygatni) a nagyszerűen működő flipperkarokon. Ez igen fontos, az első fékkel erőteljesebb a lassulás (de instabilabbá válik a jármű), míg a hátsónál ez pont fordítva van – az igazán nagy kanyarok előtt persze egyszerre érdemes használni őket. Szintén újítás, hogy az analóg karokkal nem csak kanyarodhatunk, de pilótánkat is mozgathatjuk: előrehajolva csökken a légellenállás, így felgyorsulunk, hátrahajolva pedig akár egy kerékre is állhatunk. Rengeteg kameranézetet használhatunk, habár sajnos azt kell mondanom, hogy belső nézetből nem lehet irányítani a programot, mert szinte semmit nem látunk be az útból.

Természetesen a grafikában is a valósághűségre törekedtek, és ezt sikerrel tették a fejlesztők. A motorok rengeteg poligonból állnak, és alkatrészeik realisztikusan működnek. Visszajátszásoknál jönnek ki az igazi részletek, mint például az, hogy ha az első féket használjuk, akkor a motor súlya kicsit összenyomja a kereket. A versenyzők is jól vannak animálva, és egyáltalán nem mozognak szögletesen. Az időjárási tényezők megvalósítása is példás lett, a vízcseppek gyönyörűen csapkodnak a kamerába, a villámlások pedig teljesen elvakíthatnak minket. A hangok is fantasztikusak, és a kellő hangrendszerrel akár azt is halljuk, hogy honnan akarnak előzni (az meg egy külön plusz, hogy a kameraváltásoknál változik a hangerő – és az is nagyon bejött, hogy a helikopteres közvetítésnél behallatszódik a rotor). A zenékkel viszont egyáltalán nem vagyok kibékülve, ostoba technószámokat kell hallgatni – ráadásul arra sincs lehetőség, hogy a winchesteren tárolt zenéinket hallgassuk.

Zárásként még megemlíteném a többjátékos-módot, ami fantasztikus lett, kitűnően lehet viaskodni – csak az a baj, hogy a Gurusok cseppnyi ellenállást sem tanúsítottak, fél perceket lehetett rájuk csapni egy három körös versenyben. Egyébként lehet váltogatni, hogy vízszintesen, vagy függőlegesen legyen-e megosztva a képernyő, ráadásul nyolc Xboxot összekötve akár 16-an is versenyezhetünk. Mindent összevetve kitűnő motorverseny lett a MotoGP. Még engem is teljesen elkapott, pedig én sosem rajongtam ezért a játékstílusért. Akár órákon keresztül is köröztem, hogy megtanuljam a pályát, hogy újabb és újabb másodperceket faragjak le az időmből.

Grath
grath@mail.datanet.hu

AZ IGAZI MOTO GP



Bármilyen hihetetlen, az 500 köbcentis motorbajnokságok története, már több, mint fél évszázadra nyúlik vissza: az első futamot 1949-ben futották, és a legelső futamot a brit Harold Daniell nyerte Norton márkájú gépével. A versenysorozat eleinte nem volt túl népszerű, és az első Európán kívüli futamra csak 1977-ben került sor – Venezuelában. Ekkorra a japán motorok átvették a stafétabotot az olasz masináktól, 1978-ban például a bajnokság első 15 helyezettje Yamahát illetve Suzukit lovagolt.

A japán túlsúly mostanában is érezhető, az ettől a szezontól hivatalosan Moto GP-nek nevezendő 500 köbcentis osztályban a Honda és a Yamaha küzdenek egymással. Szintén idén vezették be, hogy minden csapatban két versenyzőnek kell lennie. Eddig csak egyéni bajnokság volt, idén már az istállók is versenyeznek. Egy bajnokság négy edzőfutamból (februárban és márciusban), és 16 „igazi" versenyből áll (áprilistól novemberig), melyek közül hat a tengerentúlon kap helyet. A verseny győztese 25 ponttal lesz gazdagabb, és még a tizenötödikként beérő is kap – igaz, csak egyetlen – pontot. Jelen pillanatban Valentino Rossi (2000-ben második, tavaly már bajnok) megállíthatatlan, jelenleg 220 pontja van, míg a második Ukawának csak 124; rajtuk kívül csak Biaggi van száz pont felett (109). A következő futam augusztus 25-én lesz a csehországi Brno-ban, tehát aki kedvet kapott hozzá, az akár ki is látogathat oda.

■ POZITÍVUM

- Jól lehet fejleszteni a versenyzőket
- Igen élvezetes a többjátékos-mód
- Nagyszerű kivitelezés

■ NEGATÍVUM

- Nincs meg a teljes MotoGP versenysorozat
- Keményebb fokozaton nagyon nehézzé válik
- Borzalmas zenék

■ BARÁTOK KÖZT

MotoGP		
Moto GP	01/04	85%
Moto GP 2 (PS2)	01/03	84%

GRAFIKA	93 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	90%

■ 1-4 játékos ■ PAL ■ www.thq.com/motogp

GUNVALKYRIE

STARSHIP TROOPERS JAPÁN MÓDRA

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SMILEBIT MEGJELENÉS 2002.05.17. PAL

Teljesen egyetértek azokkal a morfondírozókkal, akik még mindig várnak az Xbox megvásárlásával (bár ennél olcsóbb már nem nagyon lesz), hiszen eddig (egy-két csúcsjátéktól eltekintve) nem igazán kápráztatott el minket Billy bácsi csodamasinája – bár remélhetőleg ez az előnytelen helyzet nem fog örökké tartani. A még kissé nyers tortából többek között a SEGA is szeretne magának minél nagyobb szeletet kiharapni (habár a rágcsálást már elkezdte a JSRF-ral). A japán szoftveróriás csúcsra törő terveit alátámasztani látszó Gunvalkyrie is azok közé a játékok közé tartozik, melyek rendesen megvillantják a Microsoft fekete dobozának grafikai és audio képességeit.

A Gunvalkyrie története a Földön játszódik egy párhuzamos, bár kicsit torzult idősíkban. Az időpont elég furcsa: a fejlesztők a sci-fi stílus ellenére nem a jövőbe, hanem a közelmúltba – pontosabban a XIX. század éveibe – tették a cselekményt. Ebben a képzeletbeli világban a világgazdaságot (mint minden mást is) a Brit Birodalom abszolút dominanciája jellemzi. A dolog pikantériája viszont az, hogy mindez a hatalom egyetlen ember munkásságának tudható be: dr. Hebble Gate professzornak a Halley-üstökösön végzett kutatásai nyomán elképesztő energiaforráshoz jutott az emberiség, amit az 1800-as évek második felében bekövetkezett technikai forradalom aknázott ki igazán. A fejlődés egészen odáig fokozódott, hogy az emberiség eljutott a világűrbe és elkezdte a távoli csillagrendszerek lakható bolygóinak kolonizálását. Az egyik ilyen – a játék színteréül szolgáló – bolygó a Tir Na Nog (mondjuk azt nem tudni, hogy a névadó felfedezők kelta „állampolgárságúak” lettek volna). A bolygót benépesítő rovarszerű lények természetesen heves nemtetszéssel fogadták az életterüket elbitorolni akaró betolakodókat, és nem átallanak védekezni ellenük. A bogárirtás igazából csak látványos körítés lesz, tulajdonképpeni feladatunk annak kiderítése lesz, hogy mi történt a Tir Na Nogot kolonizáló telepesekkel, de főleg: dr Hebble Gate felkutatása, aki különösen gyanús módon „tűnt” el.



A rázós feladat végrehajtására csak pár különlegesen kiképzett és mindemellett megfelelő adottságokkal rendelkező kommandós képes – a Gunvalkyrie csapat pedig pont ilyen katonákból áll. Ők azok a kiválasztottak, akik a legmodernebb – a Gate prof. által felfedezett energiaforrással hajtott – Gearskin páncélzatot képesek használni. Az „üstökös meghajtású” harci hacuka segítségével könnyedén leküzdhetővé válnak a nagyobb távolságok és magasságok is. És ez még nem minden: viselője a „hagyományos” irányváltoztatások mellett Boba Fettet megszégyenítő akrobatikus mutatványokra is képes. Na persze nem a légi akrobatikára kapott minél magasabb „művészi értékelés” pontszám elérése a cél, hanem a „minél gyorsabban minél több” bogárhulla elérése.

A játékban két speckó kiképzésű karakter áll a rendelkezésünkre. Míg Kelly O'Lenmey egy ír származású nőszemély (tápolhatósága és fegyverzete miatt a kezdő és haladó játékosoknak ajánlott), Saburouta Mishima eredetileg szamurájként tengette az életét, aztán egy lehetőséggel élve átnyergelt űrkommandósba. (Ő a tapasztaltabb játékosok karaktere: fegyvere ugyan erősebb, de a mobilitása és a tápolhatósága korlátozottabb.) Egyébiránt nem vagyunk egyik karakterhez se hozzácsomózva, akár küldetésenként cserebeérelhetjük Kellyt vagy Saburoutát. Ezt persze mindig érdemes átgondolni – sőt a program maga is ajánlja, hogy melyiküket vigyük az adott küldetésre. Összességében azért elmondható, hogy Kelly messze jobban használható: messzebbre és magasabbra tudunk vele repkedni, valamint kétféle fegyvert is magával cipelhet. (A rakétavetőnél folyamatos tűzgomb lenyomással és a célkereszt gyors körberángatásával több ellenfelet is befoghatunk, míg a gatlinggal a nagyobb tömegekben ránk támadó rovarokkal tudunk gyorsan végezni.) Szamuráj barátunk ezzel szemben egyetlen, igen gyenge tűzgyorsasággal rendelkező fegyvert használ, amivel nem lehet több ellenfelet befogni. A mozgása is "megfontoltabb" (vagyis lassú), és a Gearskinje sem a Föld körberepülésére lett kitalálva – szóval ő inkább azoknak a játékosoknak ajánlott, akik már többször végigjátszották a játékot Kellyvel és nagyobb kihívásokra vágynak.

A játék láthatatlan szereplője Meridian Poe hadnagy, aki a küldetések teljesítése után mindig egy újabb jelentéssel fogad minket. Neki is megvan a maga baja. Az apja – Gate prof – egy nemes gesztussal megszabadította a testétől, a fejét pedig egy létfenntartó kütyübe helyezte. Jelenleg a Tir Na Nog körül keringő anyahajó központi agyát "testesíti" meg (a bevezető videoban láthatjuk is).

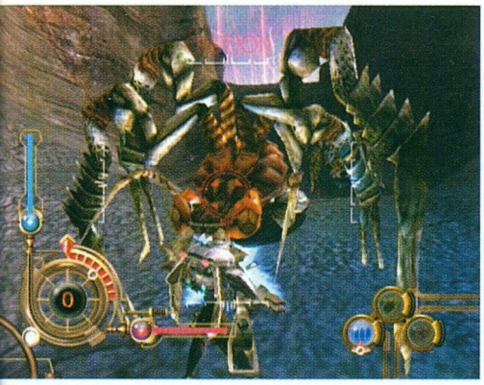
A játékban a küldetések általában egy dologra koncentrálódnak: kiirtani az összes ellenállót. Ez némileg módosulhat abban az esetben, ha csak a rovargeneráló bugyrokat kell kiiktatni. Ez egyébként minden esetben legyen elsődleges szempont, ugyanis 4-5 ilyen generátor gyakorlatilag folyamatos utánpótlással képes ellátni az amúgy is



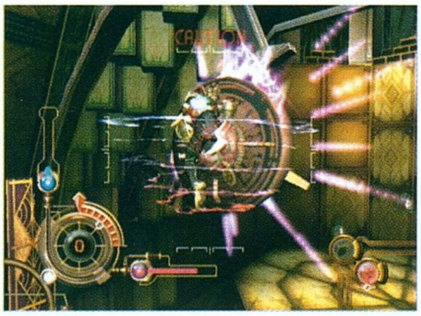
Ilyen közelről csak eltalálom...



Sokan vagytok, de nem elegen...



Egyenlő pályák, egyenlő esélyek: én gatlinggal megyek



Egy kicsit sokáig nyomtuk a plasma hook gombját



egyre nagyobb tömegekben támadó rovarokat. A lőszerünk szerencsére végtelen, de a program készítői nem voltak szívbajosak: a pályák előre haladtával egyre elképzelhetetlenebb (értsd: nehezebben belőhető) helyekre rakták ezeket a bugyrokat, és sok esetben zsákutcának bizonyuló területeken is ki kell irtani a kártevőket. Nagyban megkönnyíthetné a dolgunkat egy folyamatosan látható minitérkép, bár a külön lekérhető térkép természetesen segít a tájékozódásban: az ellenségek sárga, míg a rovargenerátorok lilás színű négyzetek formájában jelennek meg rajta. A pályák általában nem egyetlen helyszínből állnak, a kis kék négyzetekkel jelölt kijáratokon keresztül újabb részekre juthatunk el.

A program minden küldetés teljesítése után értékeli tevékenységünket. A legjobb értékelés az S (superior), utána következik sorban az A, B, C, és D. Érdemes arra törekedni, hogy a lehető legjobban teljesítsünk, ugyanis a megszerzett pontok egyszázad részét pénzben realizálhatjuk. Ezt pedig elkölthetjük mindenféle upgrade-re: erősebb páncélzat, jobb célbefogó berendezés és jópár megvehető extra vár arra, hogy a magunkévá tegyük őket.

A kritikusoknak leginkább a játék irányításával lesznek orbitális problémáik, mert a Gunvalkyrie kimondottan az a fajta játék, ami erőteljesen degradálja gépünk kontrollerének élettartamát. Ezt akár kétféle módon is teheti: az egyik az, amikor idegességünkben belehajítjuk a kontrollert a TV-be, a másik pedig, hogy rendeltetésszerűen játszunk a játékkal – méghozzá jó sokat! A játék során nem egy esetben recsegett a kontroller a kezemben, pedig teljesen normális dolgot akartam kicsikarni vele a programból. A GV irányítása egyébként relatíve egyszerű és egyértelmű, a nehézségek csak a légi akrobatikánál fognak előjönni, de azt szerencsére nem kell azonnal és tökéletes stílusban prezentálnunk (azaz ráérünk egy kicsit gyakorolni). Igen kedves gesztus a játéktól (főként az első pályákon), hogy ha valami új dologgal szembesülünk, akkor lepauzálja magát, és pár mondatban elmagyarázza nekünk a teendőket. A célzás rendszere azonban megér egy külön misét. A fegyverzetünk szintjének megfelelően rendelkezésünkre áll egy automata célbefogó rendszer, ennek viszont elég rövid a hatótávolsága. A távoli célpontok leküzdése viszont sima célzással is lehetséges (bár erre ne a gatlingot használjuk, mert az pontatlan). Ez anynyit jelent, hogy simán becélzunk valamit a jobb analóg karral, és addig lőjük, amíg szét nem pukkan. Mindkét karakternek van egy speckó támadása is (a két analóg kart egyszerre kell benyomni), amit olyankor érdemes használni, ha nagy a tumultus körülöttünk. A speckó támadás a kék energiacsíkot fogyasztja – ezt menet közben feltölthetjük az ellenfelek után maradó kék gömböcskékkel, míg a piros gömbök természetesen az egészségünket javítják). Előbb-utóbb szükség lesz a plazma csáklyánk használatára is: a megfelelő célpontra rálőve amolyan Batmanes stílusban odahúzathatjuk vele magunkat. Legnegatívabb észrevételem az irányítás kapcsán az, hogy amikor a jobb analóg karral célzunk, akkor csak kb. 90 fokos szögben tudunk jobbra-balra forogni a célkereszttel. Ha éppenséggel tovább szeretnénk fordulni, akkor a bal karral (amivel



Szikrák között lavírozni eléggé extrém sport?

hősünket mozgatjuk) kell továbbfordulni. A PC-s egér-billentyűzet kombinációhoz viszonyítva kicsit furának tűnik, hogy miért nem fordulhatunk tovább, amikor a fel-le nézelődés ennél jóval nagyobb szögben lehetséges.

A Gunvalkyrie grafikai téren elég szépen megdolgoztatja az Xboxot. A poligonok sokan vannak, és szép, éles, nagyfelbontású textúrák borítják őket mindenhol. Nem egy esetben találkozhatunk olyan bump-mapping effekttel, ami például üvegszerű kinézetűvé teszi egy adott helyszínen a falakat. A modellek részletessége és animációja kimondottan jó, aktuális főhősünk ezen tulajdonsága pedig kiemelkedőnek mondható. A szaladgáláson kívül a repkedés is borzasztóan jól van animálva, a légi akrobatikázás kinézete pedig egyenesen élményszámba megy. A pályák méretben változóak, de nagy általánosságban elmondhatjuk róluk, hogy elég nagyok. Sajnos nincs belőlük túl sok fajta, de ezt remekül ellensúlyozza a kidolgozottságuk. A felszíni pályák organikus képződményei a maguk furcsa mozgásával heves ravaszrángatásra késztetik a kezdő játékosokat. Igen pozitív viszont, hogy amit a térképen látunk, az benne is van a gép memóriájában: menet közbeni töltögetés nincs. A program nem fukarkodik a speciális effektekkel sem: a rakéták begyűjtásánál az egész kép bevibrál, mintha a tolósugár forró égéstermékének árnyékából látnánk a képet. A korábban már említett rücskös felület effektek mellett a Naglfar's Pit savtengere is rendkívül látványosra sikeredett.



A Gunvalkyrie hangjáról is csak jót lehet mondani. Minden tökéletesen klappol: a zene szinte beleolvad a játékba, miközben a hangeffektek viszik a prímet. Egyre több játék (nem csak Xboxon) támogatja valamelyik digitális kódolású térhangzás szabványt – a Gunvalkyrie „igazi" hangját egy Dolby Digital dekóderes házimozi-erősítővel lehet a maga teljességében kiélvezni.

A Gunvalkyrie igazából nagyon jó játék, de az irányítási problémák és a nehézségi szint hirtelen bekeményedése miatt nem sokan fogják végigjátszani (pedig még ezt is számolja a program). A végére még egy érdekesség: ha hagyjuk a gépet demózni, akkor szemtanúi lehetünk annak, hogy valójában hogy is kellene a játékkal játszani. Az illető (aki valószínűleg belsős teszter) olyan mesteri szinten használja a Gearskin hajtóművét, hogy szinte alig száll le a földre gyalogolni. Nem semmi!

SakmaN
sakman@ipma.hu

Hogy ezek sohasem fogynak el...

POZITÍVUM

- Nagyon szépen kidolgozott grafika
- Szép speciális effektek
- 5.1-es hang

NEGATÍVUM

- Nehezen megtanulható irányítás
- Néhány pálya után nagyon bedurvul
- Sokba kerül egy új kontroller...

BARÁTOK KÖZT

Zone Of The Enders (PS2)	01/10	86%
Gunvalkyrie		
Gungriffon Blaze (PS2)	01/06	84%

GRAFIKA 92 %
HANG 87 %
ÉRTÉK 85%

1 játékos ■ PAL ■ www.sega.com

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

ARTHURMAN ÉS A KEREKASZTAL LOVAGJAI

TÍPUS AKCIÓ-RPG **KIADÓ** MIDWAY ENTERTAINMENT INC. **FEJLESZTŐ** 7 STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.06.18. NTSC

Ha egyszer valaki véletlenül megrendezné a sírjukban legtöbbet forgó mondabéli hősök versenyét, Artúr király nagy eséllyel dobogós helyet vívna ki magának. Az eredetileg az angolszász megszállókkal hadakozó briton törzsfő viselt dolgai ugyanis már annyiféle, egymásnak homlokegyenest ellentmondó változatban láttak napvilágot, hogy egész biztosan számtalanszor alkalma nyílhatott már eme üdítő testmozgás gyakorlására. Kezdve a keresztény lovagkirálytól, a féltékeny, agg hősszerelmes alakján át, a Gyalog-galopp csetlő-botló, félidióta figurájáig bezárólag oly hosszú a szerepek listája, hogy egy újabb verzió megjelenésén valószínűleg maga a derék uralkodó sem csodálkozott volna legjobban.

A Midway kiadó azonban bebizonyította, hogy még korántsem teljes a paletta. Legújabb akció-RPG játékukban, a Legion: The Legend of Excaliburban Artúr király teljes értékű amerikai szuperhősként aprítja az ellent – ijesztően villogó kardjával, lobogó palástjával, fényűző páncéljában oly daliásan pompázó egyéniség, hogy már-már csak egy nagy, vörös „A" betű hiányzik a mellvértjéről.

A történet körülbelül olyan közel áll a klasszikus legendához, mint a Monty Python-féle verzió: itt is van Kerekasztal, Szent Grál meg Excalibur, és még a főszereplőket is majdnem ugyanúgy hívják. A főhős természetesen Arthur, aki a legendás kard, az Excalibur kihúzásával mezei suttyóból egy csapásra a britek királyává válik, amelyet testén azonnal megjelenő arany vértezete hivatott a képregényen felnőtt célközönségnek jelezni. Az új trónörökös meg is indul előre, hiszen veszélyben a haza: féltestvére, az elvetemült Morgan Le Fay ugyanis trónjára fenekedik. A féltündér nővér zsoldosai jelenlétével nyomatékosítja igényét, amelyeket három legfélelmetesebb vitéze, a Vörös, a Fekete és a Zöld lovag vezet a csatába. Feladatunk az országunk földjét tipró hadak megfékezése, amely persze egyedül még egy ilyen szuperhősnek is nagy falat lenne. Ezért a katasztrófa elhárításának első lépéseként össze kell toboroznunk sarok nélküli asztalunk klubtagjait (szám szerint 8), és bázist kell szereznünk (Camelot, D'Grace kastély). Ezután már csak egy kis kitérő a főellen legyőzéséhez életbevágó cucc megszerzése (Szent Grál), majd a méltó büntetés kiosztása.

Azonban nem a cselekmény lebutítása (pardon, amerikanizálása) volt az egyetlen reform, amelyet a 7 Studios elkövetett, gyakorlatilag semmilyen műfajra jellemző sajátosság nem maradt érintetlenül.

A leginkább figyelemreméltó változtatást a harcrendszerben sikerült eszközölni. Az első ránézésre mezei hack'n'slash ugyanis csúnya meglepetéseket rejt magában – kis túlzással fogalmazva olyan, mint egy Baldurs Gate-be oltott Tekken. A harcközpontú szerepjátékoknál megszokott módi, hogy támadásunk és védekezésünk hatékonysága (vagyis életerőnk és sebzésünk) kizárólag karakterünk fejlettségén múlik, azaz szintjének, kasztjának, különböző fizikai tulajdonságainak, fegyverzetének, varázstárgyainak stb. függvénye – míg a játékos csak abba szólhatott bele, hogy miként alakítja ezeket a képességeket, szakkifejezéssel élve, hogy hogyan „tápol". A következményt jól ismert: néhány csata után a harc monoton klikkeléssé laposodik, ahol a játékosra maximum a gyógyitalfogyasztás, továbbá az idejében vett elmenekülés nem túl megerőltető szerepe hárult.



■ A sárkány lecsap – szerencsére csak a zombiknak van félnivalójuk..

A Legion készítői szerencsére szakítottak ezzel a koncepcióval, és a már említett furcsa megoldással álltak elő. Lényege, hogy miközben az életerő és az alapsebzés továbbra is fejlettségi szintünk függvénye, a verekedés során karakterünk különféle, a támadás erejét jelentősen megnövelő vívótechnikákat és kombókat használhat, úgy, ahogy azt egy tisztességes verekedős játék esetében már megszokhattuk.

A négyféle kasztba (harcos, varázsló, íjász és paplovag) tartozó hőseink akcióira nagyjából ugyanazok a szabályok érvényesek. Három különböző, egy könnyű, egy nehéz, és egy speciális csapás valamint egy blokkolás alkotja karaktereink elemi mozdulatait, amelyekből, illetve ezek megfelelő kombinálásából építhetjük fel akcióinkat. (Kivétel ez alól az íjászunk, Gwen képez, akinek fegyvere jellegzetességéből adódóan csak egyféle alap- és egy speciális támadása van.) Az alapütések ismerete azonban korántsem elegendő, már két-három

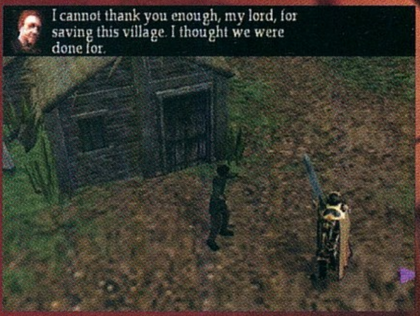




■ Egyre erősebb a gyanúm, hogy ezt a várost a Vörös Hadsereg tartja ellenőrzés alatt



■ Arthurt hírneve messze megelőzi: amerre jár, lángra kap az erdő...



■ Vagy adsz szállást éjszakára, vagy rádgyújtom a házad.!

embernyi túlerő esetén könnyen azon kaphatjuk magunkat, hogy hősünk bősz kaszabolás közben hirtelen a négylábú növényevők táplálkozási szokásait kezdi követni. A különböző támadásformák és blokkok sorozatából álló kombók elsajátítása viszont egyáltalán nem egyszerű feladat, a memórián túl kellő ritmusérzéket is megkövetel. A lehető leggyorsabb vagdalkozással ugyanis alig megyünk valamire, a kombó csak akkor jön létre, ha tényleg az egyes mozdulatok végén indítjuk a következő csapást, a megfelelő időzítést a kard végén felcsillanó fénypont jelzi, a nem megfelelőt pedig a hosszú ideig tartó, keserves nyüglődés.

Természetesen a meztelen acél meggyőző ereje mellett léteznek más eszközök is, amelyeket csak mágia néven említ az egyszerű halandó. Bűverővel bíró hőseink, a kalapácsos paplovagok és persze Merlin, a varázsló, természetfeletti igéikhez állóképességükből merítik energiá-



■ Itt viszont a falusiaknak is joggal volt félnivalójuk...

jukat. A paplovagok hatalma elsősorban védelmező jellegű, pl. ők képesek feljavítani megcsappant egészségünket, míg mágusunk az ártó bűbáj mestere. Bár a paplovagok a harcban is jeleskednek, képességeiket érdemesebb mégiscsak a második vonalban kamatoztatni, ahogy az a jó öreg AD&D szabálykönyvekben írva vagyon.

Ám a technikák megtanulása még csak az első lépés, hiszen általában nem egy ellenséggel nézünk farkasszemet, és szerencsére nem is csak egyedül. Csapatunkban legfeljebb négy hős lehet, közöttük váltogatva közvetlenül irányíthatjuk őket, avagy kiadhatunk taktikai utasításokat. Megszabhatjuk, hogy a kiválasztott karakter ijászt, mágust, vagy a legerősebb ellenséget támadja-e, melyik csapattagot kövesse és védelmezze, illetve kit segítsen a varázslatával. A parti tagjait szimbolizáló ikonok piros csíkkal az életerejét, kék csíkkal az állóképességét jelzik, így könnyen kiszúrhatjuk, ha valamelyikükkel gáz van. Általában érdemes Arthurt közvetlenül irányítani, a többieknek meg kiadni az ukázt, mivel semmilyen mesterséges intelligencia nem tudja olyan effektíven – és pláne olyan élvezetesen – földbe döngölni az ellent, mint mi magunk...

Tehetségünkre nagy szükségünk is lesz, mivel rosszindulatú alakok egész hordái várnak aktív eutanáziára. Ugyanakkor gyógyításra, az első paplovagunk, Percival megjelenéséig szinte alig van lehetőség, varázsitalok nincsenek, kizárólag csuhások állnak rendelkezésre, általában csak a küldetés javának teljesítése után. Ami első hallásra nem is lenne olyan nagy gond, ha a készítők nem ejtettek volna a fejlesztés során egy óriási elvi hibát, amely szinte teljesen tönkrevágja a játék élvezhetőségét. Ez pedig az az aprócska tény, hogy nem lehet menteni a küldetések folyamán!!! Egy-egy feladat sikeres teljesítésekor a program automatikusan felülírja a mentést, így ha jobblétre találnánk szenderülni a misszió alatt, kezdhetjük elejéről a pályát. Nem kell különösebben fejtegetni, mit is jelent ez egy kb. 55 perces küldetés 54. percében történő elhalálozáskor. Ami teljesen reális, hiszen a pályák végén általában nem kimondottan szelíd lelkű, alapvetően pacifista érzelmű főellenség vár tárt karokkal, aki önként és dalolva hajtja fejét a nyakló alá...

Sajnos nem ez az egyetlen rossz oldala a Legionnek, mivel egy-két órás játék után egyértelművé válik, hogy a harcrendszer feltupírozása a műfaj egyéb aspektusainak rovására ment. A sztori bárgyúsága mellett elborzasztóan lineáris küldetéssorozatra épül, sehol egy párhuzamos szál. Igaz, egy-egy ilyen feladat során nem kötelező minden részfeladatot végrehajtani, de döntési szabadságunk ebben ki is merül, ráadásul választásunknak alig van következménye. Ezenfelül a küldetések nehézségi szintje teljesen



■ Most repül a kismadár!

irracionálisan változik, pl. szerintem a második küldetés a legnehezebben teljesíthető. A karakterfejlesztés kidolgozása sem volt a 7 Studios legerősebb oldala: hőseink rögzített kasztúak, fejlődésük abszolút automatikus, fegyverzetük, varázslataik adottak, kizárólag mágikus tárgyak felöltésével van lehetőség némi tápolásra, de ez azért így nem az igazi. Így szintlépéseink kizárólag a maximális életerő visszanyerésével szereznek örömet, ez viszont sajnos sovány vigasz.

A stratégiai elemeken túlmenően talán csak a grafika és a hanghatások mentik meg a biztos bukástól, mert ezekre tényleg nem lehet panasz. Ellenben a vezérlésre lehet azért némi, a grafika izometrikus 3D, rögzített kameraállással, ami csaták során rengeteg galibát tud okozni. De legalább a poligonok nem túl szögletesek, a textúrák pedig gyönyörűek, ráadásul a dizájn abszolút korhű és látványos. Elképesztő például az az élmény, amikor egy palánkvárban dúló csata közepén megidézzük Arthur speciális támadását, egy tűzokádó sárkányt, amely áldásos tevékenységének köszönhetően rendre fel is gyújtja a környéken lévő fákat és faházakat, amelyek teljesen realisztikusan égnek porrá. A korhű hangulatot a beszélő szereplők szinkronhangjával is sikerült nagymértékben fokozni, a szinkronszínészek ugyanis igen jófèle, régies kiejtést használnak. A zene ellenben eltalálttnak egyáltalán nem nevezhető, szerintem egy kelta népzene sokkal inkább illett volna ide. De ez az egyéb bakik mellett messze eltörpül, amelyek miatt vagy egy erős közepesnek, vagy egy félkész játéknak minősíthető. Akár így, akár úgy, mindenképp jobban jártak volna, ha az egészet rábízzák a Gyalog-galopp agyament alkotóira, akkor legalább rengeteget röhöghettünk volna tesztelés közben...

Lysergize
lysergize@excite.com

■ **POZITÍVUM**

- Szép és korhű design
- Látványos varázslatok
- Kellemes szinkron

■ **NEGATÍVUM**

- Nem befolyásolható a karakterfejlődés
- Ide nem illő zene
- Kamerakezelési hibák

■ **BARÁTOK KÖZT**

Baldur's Gate	02/02	91%
Legion: Legend of Excalibur		
Diablo (PSX)		

GRAFIKA	80 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	72%

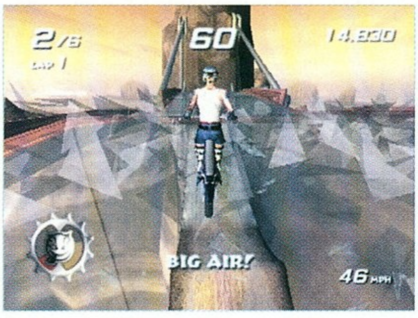
■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.midway.com

FREEKSTYLE

NYAKTÖRŐ MUTATVÁNYOK VESZÉLYÉRZET NÉLKÜL

TÍPUS MOTOCROSS KIADÓ EA FEJLESZTŐ PAGE 44 STUDIOS MEGJELENÉS 2002.08.09. PAL

Az extrém sportok kedvelői két csoportra oszthatók: akik művelik, és akik nézik. Utóbbi táborból azonban újabban egy harmadik csoport is elkülöníthető: akik mímelik. A PS2 irányítóját megragadva bárki lehet mondjuk vakmerő crossmotoros, s mindez nem jár azzal a kockázattal, hogy hetente gipszelik be az ember valamelyik tagját – maximum a sörhas gyarapodhat a lelkesedéssel egyenes arányban... A virtuális crossmotorozásnak megvan az a másik előnye is, hogy bizonyos fokig túl lehet tenni a valódi pilótákon. Már a címe is sejteti, hogy a Freekstyle-ban most nem akármilyen stílusban motorozhatunk: az EA Big munkatársai olyan elképesztő pályákat alkottak, amiken a valóságban még a legőrültebb fickók sem mernének rajthoz állni. Száz méter magasakat ugratni, gyakran üvegfalakon, tűzkarikákon át: ez csakis akkor nem fekszi meg a pilóta gyomrát, ha a fizika törvényeit semmibe lehet venni, s egy elvétett ugratás csupán néhány másodperces lemaradást eredményez.

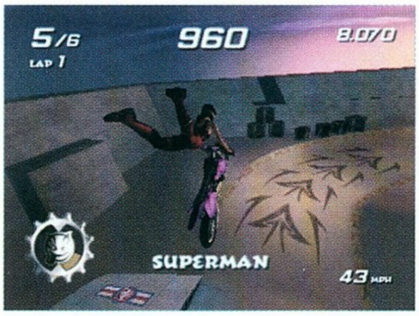


Mint látható: felfelé török

A Freekstyle tehát távolról sem egy szimulátor, hanem egy ízig-vérig arcade cucc. A gyilkos sebesség, a döntött kanyarokkal kacskaringózó, elágazásoktól sem mentes pályák inkább emlékeztetik az embert egy Wipeout-futamra, mintsem crossversenyre. Vagy még inkább helytálló az SSX-szel, illetve a Sled Stormmal párhuzamot vonni, hiszen az EA Big eddig ezekkel alapozta meg a hírnevét.

Meg kell adni, hogy aki a snowboardos vagy a snowmobilos játékukat csípte, az garantáltan nem fog csalódni a crossmotorosban sem. Az egyetlen, ami realisztikus ebben a játékban, az a pilóták személye. Mert bár az imént azt állítottam, hogy valódi pilóták nem mernének a Freekstyle-ban rajthoz állni, azért mégis csak róluk mintázták a választható karaktereket. A motocross világának a legelvetemültebb vagányai, illetve a legszexisebb versenyzőlányai küzdenek egymással. A motorosunk kiválasztása egy igazán tetszetős menüben történik: ahogy pörgetjük a srácok és csajszik neveit, úgy jönnek elő azok a távolból, de egyesek kicsit a háttérben maradnak, ezzel jelezve, hogy őket még nem lehet választani. A zárt figurákat természetesen a legyőzésük árán tudjuk megnyitni. Az eredményes szerepléssel plusz motorokat is nyerhetünk, hiszen mindegyik versenyzőhöz több típus is dukál, noha először mindenki csak egy alapjárgánnyal rendelkezik.

Pályákból összesen 6 van (+ 3 szabad stílusú pálya), de bizony már a második megnyitása is rendesen leizzasztja a játékost, ugyanis mindegyik helyszínen három verseny kerül megrendezésre: az első kettőn csak dobogós helyezést kell elérnünk, és a harmadik a döntő futam. A játéktermi trendnek megfelelően nem éppen realisztikus az ellenfelek intelligenciahányadosa, azaz nem túl kemények: a lemaradó játékos viszonylag gyorsan felzárkózhat. Még akkor is, ha esetenként úgy elszáll, mint a győzelmi zászló, amire pedig jó esély van, hiszen inkább a pályák



Nem inkább egy superwoman?!

azok, amik komoly kihívást jelentenek. Nem holmi földbuckák között kell megtalálni a megfelelő ritmust, hanem üvegfalakon kell keresztülszáguldani, döntött kanyarokat kell a megfelelő íven venni, majd azokból pontosan ráhajtani az ugratókra, melyek olyan távolra repítik a versenyzőket, hogy szinte már több időt töltenek a levegőben, mint a földön. Sár maximum annyiban van jelen a játékban, hogy az ugratók előtt gyakran fel van ázva a talaj, ami természetesen lassít – így ott ki kell tapasztalni, hogy melyik sávban kell haladni. Többnyire azonban rámpákon gurulnak a kerekek, úgyhogy zömmel arról szól a dolog,








Mike Metzger
Született: 1975. 11. 19.
Lakhelye: Quail Valley, CA

A freestyle motocross egyik úttörője, aki rengeteg versenyt megnyert, de meg is fizette az árát. Mindeddig 20 törött csont van a kontóján, köztük mindkét karja és combcsontja, a hátán pedig jókora sebhely éktelenkedik. Stílusánál már csak a tetkói dilisebbek.

Leeann Tweeden
Született: 1973. 06. 13.
Lakhelye: Manasass, VA

Leeannek a szenvedélye a motocross, kommentátorként és szakújságíróként egyaránt jegyzik a nevét – ő a házigazdája a Bluetorch TV című, extrém sportokkal foglalkozó műsornak a Fox Sports Neten. Amikor nem térdig gázol a sárban, akkor „csak úgy mellékesen" még modellkedni is szokott.

Greg „Albee" Albertyn
Született: 1972. 10. 13.
Lakhelye: Dél-Afrika

Albee az egyik legmegbecsültebb versenyző. Több jelentős győzelmet mondhatott a magáénak, köztük amerikai és világbajnoki címeket egyaránt, és mindegyikért becsületesen megdolgozott. Visszavonulása óta motoros túrákat szervez az afrikai vadonba, ami még talán a crossmotorozásnál is veszélyesebb.

Jessica Patterson
Born: 1983. 09. 14.
Lakhelye: Tallahassee, FL

Miközben a korabeli lányoknak csak a házi feladaton, meg a fiúkon jár az esze, addig Jessica a női crossmotorozás első helyéért küzd, amit 2000-ben el is nyert. Amilyen bájos és kedves két lábon, olyan vad és gyors két keréken. A következő célkitűzése az, hogy a férfiak közt is első legyen.

Clifford „The Flyin Hawaiian" Adoptante
Született: 1973. 07. 13.
Lakhelye: Honolulu, HI

A „Szárnyaló Hawai-i" egy jó kedélyű vidám fickó, aki szeret együtt lógni az ő testvéreivel, ugyanakkor a crosspályán a profizmusáról híres. Jelenleg ő a vezéregyénisége a freestyle stílusnak, mely tízéves versenyzői karrierjének az eredménye, ami során sok-sok érmet vitt haza, köztük több X-Games aranyat.

Stefy Bau
Született: 1977. 02. 17.
Lakhelye: Milánó, Olaszország

Mindamellett, hogy Amerikában és Olaszországban egyaránt megszerezte a bajnoki címet a női motocrossban, hazájában a férfi versenyosztályban is diadalmaskodott, s az első nő volt, aki profi amerikai férfi futamon részt vett. Kislányos mosolyának köszönhetően a sajtó kedvence – nem úgy az ellenfeleinek.

„Mad" Mike Jones
Született: 1966. 03. 26.
Lakhelye: Export, PA

Már több mint egy évtizede járja a világot, s gyűjti a győzelmeket, illetve a rajongókat Mad Mike. „Ott volt" a freestyle megszületésénél, mikor is megtalálta a sportot, ami elég őrült a számára. Az új nemzedékek jónéhány trükköt köszönhetnek az ő munkásságának, köztük a Kiss of Death mutatványt.

Brian Deegan
Született: 1975. 05. 09.
Lakhelye: Omaha, NE

A Metal Mulisha vezére, ami afféle kemény srácok gyülekezete, ahova csak a legtökösebbek nyernek felvételt. A megjelenése alapján korai lenne őt elítélni, mert nem csak a pózolásban jeleskedik: a sportág leghajmeresztőbb trükkjei közül nem is egyet ő talált fel.








■ A sziklagolyó kerülendő!



■ Ez ám a kunszt: tűzkarikán át, szörfözve



■ Nem semmi! Vagy mégis?

hogy az ugratások sikerüljenek a lehető legjobban. A három alapszabály: ne térjünk repüljünk ki a pályáról, jól érkezzünk le, legfőképp pedig minél látványosabb mutatványokkal kápráztassuk el a közönséget. A levegőben különböző gombkombinációk hatására foghatunk bele a különböző trükkökbe, amiket aztán a lehető legtovább „ki kell tartanunk" – egészen a leérkezés pillanatáig. Így megeshet, hogy még a leérkezésünkkor is „benne leszünk" egy mozdulatban, ami természetszerűleg egy óriási buktát eredményez, viszont ha valóban a legutolsó pillanatban ülünk vissza a nyeregbe, azt külön bónusz pontokkal honorálja a játék. Amikor huzamosabb időt töltünk a levegőben, úgy egyszerre akár több trükkel is kombinálhatunk, szóval minél jobban használjuk ki a levegőben eltöltött időt, annál több bónuszt kapunk. Ez pedig egyáltalán nem mellékes, hiszen a jutalom nem csak pontokat jelent, hanem boostot is. A turbó pedig létszükséglet. Azzal tudunk gyorsan az élre törni, és azzal tudjuk az ugratások intenzitását szabályozni. Ha nincs elég szufla, akár le is mondhatunk arról, hogy keresztülugrassunk a beüvegezett karikákon, amik pedig extra pontokat eredményeznek, s így újabb turbóval gyarapodunk. Amennyiben viszont elkapjuk a ritmust, a folyamat mintegy önmagát gerjeszti, s szinte egyfolytában a maximumon van a boost kijelzője. Az említett műszer két részből tevődik össze: egy szürke csík mutatja a turbózható mennyiséget, ami mellett egy piros is töltődik, annál gyorsabban, minél változatosabban produkáljuk magunkat. Ha azt sikerül csordultig töltenünk, akkor rövid ideig az ún. Freekout állapotba kerülünk, amivel jelentősen felgyorsulnak a már amúgy is elég gyors események, és ilyenkor tudjuk kivitelezni a legeszelősebb (négygombos) trükköket.

Hogy milyen gombkombinációkkal tudjuk az extrém mozdulatokat előcsalni, az szerencsére nem titok, mi több: a karaktereknél a „Trick Book" opcióval nemcsak megnézhetjük őket, hanem arról is informálódhatunk, hogy a listából melyeket sikerült már kiviteleznünk. A mozdulatuk természetesen a szakzsargon szerint vannak megnevezve, de egyébként a kommentátor is bemondja verseny közben, mi az, ami épp látható.

A játék üzemmód-választéka valószínűleg nem lep meg senkit, aki már játszott hasonló anyaggal. Karriert építeni az ún. Circuit móddal lehet, ugyanakkor a már megnyitott pályákon különkülön is versenyezhetünk a Single Race móddal – akár két játékossal is, osztott képernyőn. A futamokon kétfajta szabály lehetséges: vagy csak a helyezés a fontos, vagy emellett van egy bizonyos pontkövetelmény is. Kizárólag a pontok számítanak viszont a Freestyle módnál, hiszen ennél három kaszkadőrpályát próbálhatunk ki, melyeken körök nincsenek – csak széttörhető üvegek, meg szédületes ugratók. Végül van még egy Freeride mód is, amivel pedig magányosan látogathatunk el a versenypályákra, s körrekordok felállításával szórakozhatunk.

A Circuit mód sajátossága, hogy ahogy haladunk előre, egyre fejleszthetjük a kedvenc karakterünket. A következő jellemzők vannak nyilvántartva: gyorsaság, boost, irányíthatóság, ugratás, leérkezés. Amikor túljutunk egy pályán, ezekhez tölthetünk bizonyos mennyiséget, pontosabban szétoszthatunk közöttük egy fix összeget, melyekhez jön még a különféle motorok által újabb plusz egységek, s így alakul ki a versenyzőnk tudása, amit persze a gyakorlatban is érzékelhetünk.

A játék grafikája nem igazán káprázatos, de rendelkezik azokkal a tulajdonságokkal, amik a kitűnő versenyjátékok ismérvei: gyors, és nincs ködösítés. Utóbbi dolog különösen pozitív, figyelembe véve, hogy a pályák óriásiak, és amikor 100 méteres magasságokba szökkenünk, jókora területre van rálátásunk. A karakterek személyiségei is szépen ki lettek domborítva, köszönhetően annak, hogy remek animációval, sőt mimikával látták el őket, s így a köztes helyeken (karakterválasztás, karakterfejlesztés) klasszul tudják produkálni magukat. Amennyiben például sokáig nem nyomjuk meg a „tovább" gombot, egyre türelmetlenebbül téblábolnak: vakaróznak, a fülüket piszkálják, miegymás. A versenyek előtt pedig szokásuk a másikat hergelni, s beszólni a riválisnak.



Nem túl realisztikus, de azért jópofa, hogy még menetközben is akad egymáshoz pár „kedves" szavuk, így ha a sisakjáról nem is ismernénk fel, ki vágott épp elénk, a hangja alapján tisztában lehetünk vele. Újabb adalék a pörgős hangulathoz a vagány fickókhoz illő vagány zene, jóllehet nem is vár mást az ember. Viszont ha már belementünk az audio taglalásába, a futólag már említett kommentátor is dicséretet érdemel, ugyanis a szövegei sokat segítenek, főleg a még tapasztalatlan játékosnak. Például amennyiben boost nélkül akarunk gyorsulni, úgy jelzi: előbb néhány trükköt be kéne mutatni. A motorhang viszont szörnyű. Hiába megyünk egyfolytában csutka gázzal, a motor úgy csuklik, mintha „félrenyelt volna", ráadásul mindegyik motorhoz ugyanaz a kávédarálós recsegés párosul.

A Freekstyle végül is nagyon hasonló lett SSX-hez és a Sled Stormhoz, ami kétféleképpen is értelmezhető: ugyanolyan jó móka, de végtére is ugyanolyan. Sok újdonságot tehát nem tartogat, viszont a jól bevált recept alapján ezt a játékot sem tudták elrontani.

V. Z.
vzoli@ipma.hu

■ POZITÍVUM

- Oltári nagy pályák
- Jól animált motorosok
- Sok megnyerhető cucc

■ NEGATÍVUM

- Gyenge motorhang
- Idétlenül kinéző esések
- Túlságosan is SSX-es

■ BARÁTOK KÖZT

MX Superfly		
Freekstyle		
Atari MX Rider	02/03	80%

GRAFIKA	80 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	81%

■2 játékos ■NTSC ■ www.ea.com

MX SUPERFLY

TANULJ MEG MOTOROZNI!

TÍPUS MOTOCROSS KIADÓ THQ FEJLESZTŐ PACIFIC COAST POWER & LIGHT MEGJELENÉS 2002.06.19. NTSC

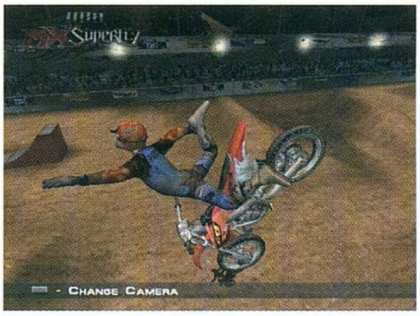
Nem is oly rég, amikor egy nagyobb adag crossmotoros játékról volt alkalmunk beszámolni, nem volt szükség célfotóra, hogy kihirdessük a győztest: a Ricky Carmichael nevével propagált MX 2002-t. Most pedig máris itt van annak az utóda, s ismét örülhetünk: megint egy bajnok született.

Az MX Superfly – az elődjéhez hasonlóan – a valódi crossmotorozás élményét próbálja a képernyőre varázsolni. Noha vannak benne kaszkadőrpályák, melyeken végrehajthatunk olyan őrült mutatványokat is, mint például a szintén most tesztelt Freekstyle-ban, itt inkább a motorozás technikáján van a hangsúly, ami ugyebár egy játéktermi típusú száguldozásból abszolúte hiányzik. Itt nincs turbó, és nincs észveszejtő sebesség, van viszont élethű fizika, erőlködő motorok, kuplungolás, és jól időzített elrugaszkodások. Nem elég csupán csutkára húzni a gázt, mert ha nem jó lendülettel megyünk neki egy emelkedőnek, szinte lépésben haladunk, miközben a hátsó kerék kipörög – akár a valóságban. A kisebb göröngyök leküzdésénél a motorosunk testtartása sem mindegy, a hajtűkanyarokban lehet variálni a motor kifarolásával (ehhez külön gomb tartozik), a startnál vagy az ugratásoknál (pontosabban a leérkezéseknél) pedig a már említett kuplunggal is. Legfőképpen azonban az számít, hogy mennyire ismerjük az adott pályát. Tudniillik van egy „preload" gomb, amivel rásegíthetünk az ugratásokra, csakhogy nem mindegy, hogy mennyire. (A sebességmérőnél egy kis rugó mutatja.) Elméletileg az a jó, ha minél kevesebb időt töltünk a levegőben (hiszen ott gyorsítani nem lehet), de ugyanakkor ha az ugrató mögött mondjuk egy kisebb bucka rejtőzik, akkor azt célszerű átugratni. Mindezek következtében nincs egy általános szabály, hogy kicsiket vagy nagyokat érdemes szökkenni: abszolúte a pályától függ a dolog.

Az MX 2002 mintájára a játék úgy indul, hogy minden szükséges technikát megismerjünk – mert persze egy motorral könnyű fejre állni. A karrierünket már eleve csak úgy tudjuk építgetni, ha előbb összeszedjük a nevezési díjat, amit néhány alapvető lecke megtanulásával, plusz néhány egyszerűbb verseny megnyerésével tudunk realizálni. Az eredményes szerepléssel, valamint a vagyonunk gyarapodásával később aztán komolyabb versenyosztályokba kerülünk, ahol újabb leckék jönnek, s még keményebb versenyek. Ha pedig már elég pénzünk van rá, aktiválódik továbbá a Tune Bike opció is, amivel még a motorral is bíbelődhetünk kicsit: ízlésünknek megfelelően állíthatunk a fékeken, a lengéscsillapítókon, és a kormányzáson. Izgalmas kihívást jelent, hogy a futamoknál nemcsak a helyszínek változnak (erdő, stadion stb.), hanem a hozzájuk szükséges vezetési stílus is. A kacskaringós pályákon a farolást kell sűrűn alkalmazni, a stadionok homokbuckáin az ugratásokat kell rendkívül jól kiszámolni, valamint van olyan pálya is, ahol száguld az egész mezőny, s csakis a jó kuplungolásokkal lehet előnyre szert tenni. Az MX Superflyban alapvetően kétféle karriert csinálhatunk: vagy versenyzőit, vagy Freestyle-t.



Elég telítettek a „légi folyosók"



Kis légi balett



Ne búsulj koma, hozom már az üzemanyagot!

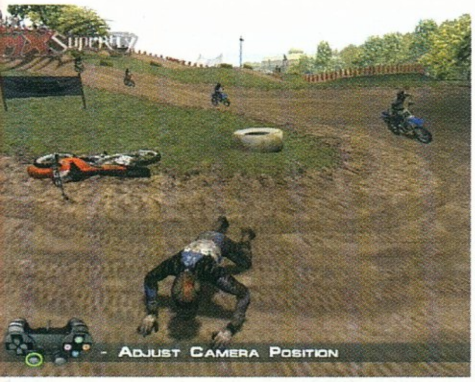
Utóbbinál természetesen kioktatnak minket arra is, hogy hogyan kell a különböző kunsztokat megcsinálni, hiszen a kaszkadőrpályákon nem a sebességet, hanem a mutatványokat díjazzák. A már meglátogatott, azaz megnyitott pályákat külön is behívhatjuk: az Exhibition Race menüponttal versenypályákon állhatunk rajthoz, a Freestyle üzemmóddal pedig a kaszkadőr arénákban produkálhatjuk magunkat. Igazi újdonság (az MX 2002-höz képest), hogy ilyen arénát magunk is tudunk építeni. A Track Editorral különböző méretű ugratókból, platformokból, kerítésekből, és elsodorható tereptárgyakból építhetjük össze a saját akadálypályánkat. Újdonságnak mondhatók továbbá az ún. minijátékok is. A Freestyle karrierünkhöz ugyanis hozzá tartozik, hogy mondjuk elszegődjünk pizzakézbesítőnek egy városba, avagy a sivatagban lerobbant motorostársaknak kell üzemanyagot cipelnünk.

Az MX Superflyban minden üzemmód és menü a lehető legpraktikusabban van összerendezve. A kényelmünk érdekében olyan baráti opciót is beiktattak, hogy még a tétre menő futamokat is újra indíthatjuk, ha netán úgy érezzük, hogy már behozhatatlan a hátrányunk. Ilyenkor nincs semmi töltögetés, rögtön visszakerülünk a rajtvonalhoz – noha a töltögetési idő amúgy sem elviselhetetlen, s ezek alatt ráadásul hasznos tanácsokat olvasgathatunk a képernyőről.

A játék esztétikailag sem néz ki csúnyán. A textúrák szépen visszaadják, milyen az útfelület, s a porban mindenütt ott marad a kerekek nyoma. A távolabbi táj ugyan elég egyszerű elemekből van felépítve, de ezt csak akkor vesszük észre, ha elcsalinkázunk a bokrok közé, ami ugyebár nem a játék célja. A motorok kidolgozása ugyanakkor hibátlan: az utolsó küllőig minden a helyén van, s teljesen korrektek az árnyékok is. A motorosok animációja szintén realisztikus, hiszen a levegőben automatikusan úgy ellenkormányoznak, ahogy a leérkezéskor azt a fizika törvényei megkívánják, az eséseknél meg nagyon klasszakat hempereghetünk a porban... Emberünk szép tiszta overallban startol (mellesleg ezúttal is mi állíthatjuk össze a felszerelését), de miután bukfenceztünk néhányat, egészen másképp fest a verseny leintésekor.

Nem tudom, ki hogy van vele, de jómagam az olyan versenyjátékokkal szeretek játszani, ahol a jármű úgy viselkedik, ahogy az elvárható. Sokat mondó tény tehát, hogy az MX Superflyban a bukások alkalmával csakis a saját bénaságomon volt okom idegeskedni. Na jó, egy eset kivételt képezett: amikor az ellenfelek löktek ki a nyeregből – de hát ez ugyebár velejárója a valósághűségnek. Véleményem szerint nincs jobb játék ebben a stílusban.

V. Z.
vzoli@ipma.hu



Talpra, de gyorsan, mert még ugratónak néznek!

POZITÍVUM

- Sok a fejlődés az MX 2002-höz képest
- Rendkívül valósághű fizikai modellezés
- Remek üzemmódok és pályák

NEGATÍVUM

- Gyenge kommentátor
- Imitt-amott elnagyolt a grafika
- A képfrissítésben még lehet hibákat találni

BARÁTOK KÖZT

MX Superfly		
Atari MX Rider	02/03	80%
Jeremy McGrath's Supercross World	02/03	59%

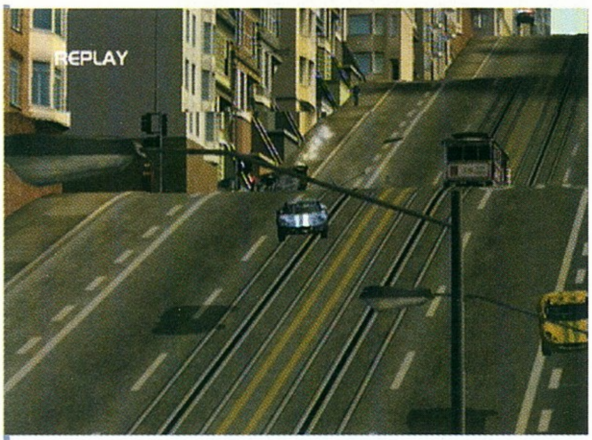
GRAFIKA	83 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	90%

2 játékos ■ NTSC ■ www.mxsuperfly.com

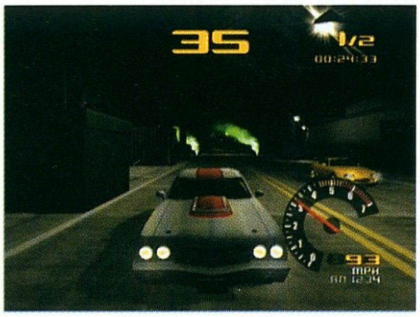
TEST DRIVE

■ MÉG EGY ESÉLY A BIZONYÍTÁSRA

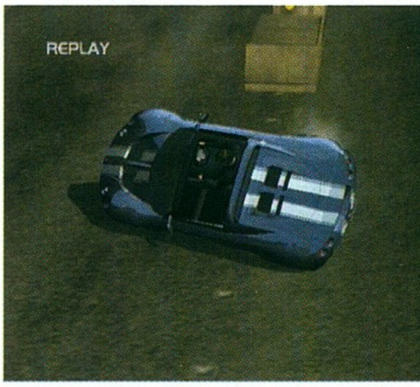
TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ INFOGRAMES/ATARI FEJLESZTŐ PITBULL SYNDICATE MEGJELENÉS 2002.06.04. NTSC



■ Ezt a repülő verdát még Fantomas is megirigyelné



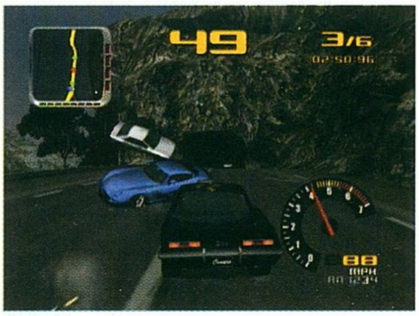
■ A gyorsulási versenyen bizony jobb a Supra



■ Ez nem a megszokott pozitúra!

Talán nem is létezik olyan emberke a mai játékosok között, aki nem ismeri, vagy legalább ne hallotta volna a Test Drive nevet. A C64-es hősi időszakban kétségkívül alapműnek számított, csakúgy, mint a kor másik koronázatlan királya, a Street Rod. A Test Drive volt ugyanis az első olyan „autószimulátor”, ahol tényleg a volán MÖGÉ ülhettünk, és jobbnál-jobb sportkocsikat vezethettünk egy kacskaringós, meredek hegyi szerpentinen. A grafika abban az időben szemet gyönyörködtető volt (pedig hol volt akkor még bármiféle, a maiakhoz hasonló 3D-s engine…). A játék sikere ezzel még korántsem ért véget – ugyanis a folytatás, a Test Drive 2 talán még szebbre és élvezhetőbbre sikerült. A sorozat harmadik tagja ugyan már nem volt az igazi, de az első kettő kétségkívül minden dicséretet megérdemelt, hosszú órákat, napokat lehetett eltölteni ezekkel a játékokkal. Teltek, múltak az évek, a C64 csillaga pedig leáldozott. Hosszú szünet következett, majd megjelent a Playstation. Erre a konzolra 3 baklövést is elkövettek a készítők, név szerint a 4., az 5., és a 6. részt, (nem beszélve az Off Road borzalmakról) melyek nem voltak méltóak a TD névre. A grafika az akkori elvárásoknak egész egyszerűen nem felelt meg – mint ahogy a játszhatóság és a játékélmény sem. A Need For Speed, majd később a Gran Turismo simán és nyom nélkül lemosták a pályáról. Felmerült, hogy talán – az újabb kudarc elkerülése végett – kiveszik a stafétabotot a Pitbullos fiúk kezéből, és egy másik csapat kapja meg a fejlesztés lehetőségét. Végül mégsem így történt, ebből következően némi kétkedéssel fogadtuk az új – immáron sorszám nélküli – folytatást. A készítők sok mindent ígértek: teljesen realisztikus pályákat, élethű irányítást, álomszép grafikát. Állításuk szerint ez a rész az újgenerációs konzol(ok)on visszaadja a ma már kissé kőkorszakinak számító első Test Drive-ok felejthetetlen hangulatát.

A játékot elindítva egy elég középszerű intro után meglepően nagy számú lehetőség közül mazsolázhatunk: Először is van a szokásos Quick Race verseny, ahol tét nélkül nyomhatjuk a gázt, gyakorolhatunk, ismerkedhetünk a helyszínekkel (gondolom itt nem kell tovább ragozni a teendőket). A Single Race menüpont már valamelyest érdekesebb, mivel ide belépve további 5 lehetőség tárul szemünk elé. Első az ún. Linear Race, ahol egy-egy adott városban egyik ponttól a másikig kell eljutnunk. Ezek a szakaszok meglehetősen hosszúak (néha a kontrollerünk fogja bánni, ha az utolsó pillanatban – bénázásunknak ill. a szemét ellenfeleinknek köszönhetően – mégsem a megfelelő helyen érünk célba). A második versenymód tulajdonképpen ennek a párja, azaz a Circuit Race, melyben adott számú köröket kell lerónunk. A Navigation Challenge egy kicsit rázósabb dolog: itt ugyanis az instrukciókat (jelen esetben a menetirányt) csak az utolsó pillanatban jelzi ki a gép, addig szinte „vakon” autózunk. A Cop Chase felirat láttán a játékosok szeme biztosan felcsillan. Igen, itt a törvény oldalán állunk, és rendőrautókkal kell üldözni, majd elkapni a rosszfiúkat, ráadásul nem is mindennapi verdákkal, hanem például Ford Mustang GT-vel vagy akár egy Dodge Viper GTS-sel kell lefülelnünk a gyorshajtókat. (Akárcsak a NFS: Hot Pursuit-ban.) Ezeknél a versenyeknél az időnek is fontos szerepe van, amit a Checkpointokon áthaladva ill. a pályákon elhelyezett ugratókat használva növelhetünk. Az igazi nagy királyság azonban a Drag Race név alatt lapul – ez pediglen a néhai Street Rod emlékét idézi: ki kell hívni egy gyorsulási versenyre az ellenfelet, ahol az győz, aki előbb átlépi a néhány száz méterre lévő célvonalat. Itt nem választható az automata váltó – de talán jobb is, mert használatával túlságosan könnyűvé és érdektelenné válna a verseny. (A Story módnál győzve el is nyerhetjük a tűzmintás Rees'e



■ Kis barátom, rossz felé vetted az irányt!

autót.) Visszakanyarodva a játékmódokra, nem hiányozhat a szokásos többjátékos Multiplayer mód sem.

A végére pedig az Underground verseny, más néven a Story mód maradt. Egy illegális versenyre nevezünk be, melyet nevezzünk csak egyszerűen utcai bajnokságnak. Hat versenyző küzd egymás ellen a négy város, Tokió, San Francisco, London és Monte Carlo utcáin. Nekünk pedig – ha nem is mindig elsőnek, de – legalább harmadikként kell áthaladnunk a célvonalon. A versenyek javarészt éjszaka vagy szürkületben kerülnek megrendezésre a forgalmi dugók elkerülése végett. Valakik azonban rendszeresen értesülnek erről a nem





■ Na de uraim, ez így nem fair!

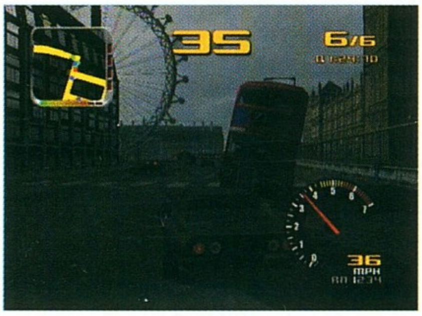


■ Ellenfelek szorításában



■ A táblák útban vannak – és te is haver!

éppen törvényes vetélkedésről, mégpedig a zsernyákok. Ők természetesen minden erőfeszítésükkel azon lesznek, hogy megakadályozzák karrierünk felívelését. Rendőrkordont állítanak, úttorlaszokat készítenek és nem riadnak vissza egy kis üldözéstől sem. Érdemes tudni, hogy ha négyszer nekünk jönnek, akkor megjelenik a Busted felirat – ilyenkor elkönyvelhetjük, hogy bizony kudarcot vallottunk az „éjszakai buli" során, és kezdhetjük elölről az adott pályát. Mindenképp megemlítendő, hogy a versenytársak is az első adandó alkalommal keresztbe tesznek nekünk. Érdemes tehát vigyázni velük és a kiszorításos módszer helyett (ilyenkor persze mindig mi szívunk...) előzzük meg őket inkább később. Néha egy-egy Story módba iktatott Drag Race verseny alkalmával elnyerhetjük vetélytársunk járgányát, de a sike-



■ Ahhoz képest, hogy mekkora, könnyedén odébblököm

res városrészek teljesítésével is megnyithatunk új autókat. A Cop Chase mellett ez a játékmód is egészen élvezetes, bár forradalminak azért nem nevezném...

A versenyzőknek egyébként különböző hangjuk van, és néha bizony kedvesen be is szólnak, ha megelőzzük, legyőzzük őket vagy összetörjük kocsijukat (sajna ez utóbbi csak képletesen igaz, mert az autók nem törnek). Pedig olyan gépcsodákban tehetnénk kárt, mint Lotus Esprit, Toyota Supra GT, Ford Mustang, Jaguar XK-R, Nissan Skyline GTR vagy a „békebeli" időkből származó benzinfaló Plymouth Hemi Cuda, Chevrolet Corvette L88, Shelby Cobra



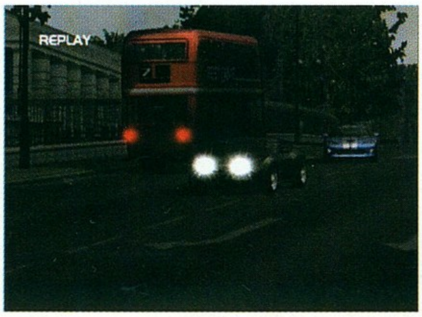
■ Jajjaj, ez a füst ugye nem a motorteremből árad?

427SC...stb. A választék egészen széles és egyedi – a 70-es évektől egészen napjainkig biztosan meglesz mindenkinek a maga kedvence, a játék ezen a téren tehát jóra sikerült.

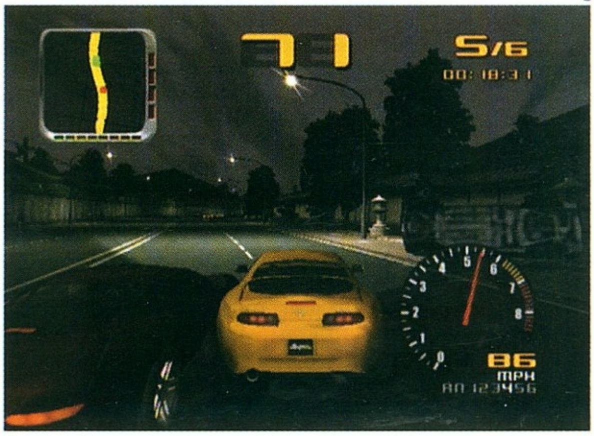
Nem úgy a grafikai megvalósítás, ami most sem nevezhető etalonnak. Azt mondjuk már előre sejtettük, hogy a Wrecklessnek a közelébe sem fog érni, de hát ennél a szegényes képi világnál Xboxon kicsit többet vártunk volna. Igaz ugyan, hogy a kasztnin tükröződik a fényezés, de közel sem nyújt olyan látványt, mint mondjuk a Rallisport Challenge-ben. Továbbá néhol kicsit eltúlzott a lens-flare effekt gyakori használata, sokszor alig látni még a saját autónkat is. Ezen kívül rettentően sivár a háttér, és a fák ábrázolása is elég siralmasan fest. Maguknak az autóknak a grafikája elfogadható, de a lámpájukból világító (ill. pontosabban áradó) fénycsóva nevetséges. Nemcsak, hogy a követendő útvonalat, hanem egyáltalán a pálya többi részét is alig-alig látjuk tőle, márpedig készüljünk fel arra, hogy a készítők inkább az éjszakai megmérettetéseket részesítették előnyben. Egy-egy karambolnál megint csak érdekes dolgokra lehetünk figyelmesek: a civil verdák úgy repülnek némely jól irányzott „találkozás" után, minthá valami rugó késztette volna őket az ellentétes irányba. Mint említettem, még a saját gépek sem törnek, nemhogy ezek – még csak a fényszórójuk sem alszik ki (na jó – a motortérből azért dől a füst rendesen). Az, hogy végre szerepelnek bámészkodó gyalogosok is, pozitív dolog, de mondjuk a kinézetük és IQ-juk szintén nem egyenértékű a Wreckless-ben látottakéval – de legalább vannak!

Az irányíthatóság nagyon arcade-os, leginkább a Burnoutéhoz hasonlítható, bár ez nem kifejezetten negatívum, sőt! Az autók viselkedése elég érdekes, úgy tűnik, mintha nem lenne súlyuk. Ez egy kisebb járgánynál még csak-csak megbocsátható – de ugyanígy viselkedik egy böhöm nagy Hemi Cuda is? A motorhangok és a zenék viszont nagyon el lettek találva, a játék ezen részével hál' istennek nincs probléma. A raptől kezdve a rockzenén át a trance-ig szinte minden műfaj képviselteti magát, néhány remek muzsikától tényleg kedvet kap az ember egy kis vad versenyzéshez.

Összességében ez azonban már nagyon kevés a mai elvárásokat figyelembe véve. Az új generációs Test Drive nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, igazán eget rengető újítások-



■ Megyek, mint a mérgezett egér, úgy sem érsz utól!



■ Kiszorítósdi az éjszakában

ról sajnos nem tudunk beszámolni, pedig tényleg bíztunk a remek visszatérésben. A grafika gyenge mivoltát, az autók komolytalan fizikai modellezését még az olyan jól eltalált dolgok sem tudják ellensúlyozni, mint a rendőrös üldözés, a gyorsulási verseny vagy a remek és egyedi autókínálat. Persze az autós játékok megszállottjai kipróbálhatják, mert tényleg vannak jó oldalai is a programnak, de azoknak, akik valami komolyabbra és tartalmasabbra vágynak, azt javaslom, hogy szerezzék be a Project Gotham Racinget, esetleg várják meg a Pro Race Drivert (én személy szerint a Sega GT 2002-t várom már tűkön ülve). Talán komolyan el kellene gondolkozni azon, hogy másnak adják a fejlesztési munkákat, mert ez már a negyedik gyenge kísérlet – ennyiszer pedig nem lehet elnézni a hibákat. A TD egy teljesen átlagos autóverseny, néhány jó ötlettel – semmi több!

Z.G.
corgan@freemail.hu

POZITÍVUM

- Viszonylag sok játékmód és jármű
- Élvezetes Drag Race/Cop Chase versenyek
- Könnyű kezelhetőség

NEGATÍVUM

- Az Xbox képességeit nem igazán kihasználó grafika
- Béna fizikai modellezés
- Törhetetlen autók

BARÁTOK KÖZT

Burnout	02/03	88%
Project Gotham Racing		
Test Drive		

GRAFIKA	72 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	70%

■4 játékos ■NTSC ■ www.tdgame.com

OUTLAW GOLF

■ A GOLF NEM A NYUGODT EMBEREK SPORTJA

TÍPUS SPORT/GOLF KIADÓ SIMON & SCHUSTER FEJLESZTŐ HYPNOTIX MEGJELENÉS 2002.06.12 NTSC

Siräly, itt az első golfprogram Xboxra! Nagy huncut ez a Simon (a cipész haverjával egyetemben), ugyanis elég jó helyről koppintottak – az Outlaw Golf ugyanannak az irányvonalnak a képviselője, amelyet a Hot Shots Golf 3 PS2-n már olyan nagyszerűen prezentált egy pár hónapja. Kétféle golfprogram létezik ugyanis a jelenlegi játékkínálatban: a komoly szimuláció (lásd pl. a Tiger Woods-sorozatot), és a könnyedebb, egyúttal humorosabb, rajzfilmszerűbb bohóckodás (erre jó példa a HSG-saga). Az utóbbiak persze nyilván azért születnek, hogy a komoly, ám egyúttal nem túl sok embert lekötő sportágat a szélesebb közönséggel is megszerettessék – azaz gyakorlatilag feldobják valamivel az átlagember szemében nem túl izgalmas, sőt kifejezetten álmosítónak tűnő labdaütögetést.

Ilyesmiről van szó itt is, néhány kifejezetten érdekes újdonsággal megspékelve. A program alapvetően háromféle játékmódot kínál, méghozzá a gyakorlást, a különféle minijátékokat és egy karriermódot. Eddig semmi egetverő újdonság, ez tulajdonképpen minden egyes egyéni sportjátékra igaz. A minijátékokhoz soroltam be az egyszerű versenyeket is, ahol a három lehetséges pálya közül ki kell választanunk, amelyiken indulni szeretnénk, és ott – a golf szabályainak megfelelően – diadalmaskodnunk kell (mindegyiken 18 lyuk áll a rendelkezésünkre). Ezenkívül még hét egyéb versenyzési lehetőség áll a rendelkezésünkre, amelyeket itt és most a helyszűke miatt nem kívánnék egyenként részletesen ismertetni. Mindenesetre meglehetősen érdekes darabok is akadnak közöttük (pl. a lyuk közvetlen közelében használatos, gurító – putter – ütőn kívül csak egyetlenegy másikat vihetünk magunkkal, avagy egy társunkkal együttműködve kell a lyukba juttatni a labdát). Egy kivétellel (ez egy kétszemélyes verseny) mindegyiket játszhatjuk akár négyen is, ami igen szórakoztató megoldás – már persze ha akad a környékünkön négy kontroller. Az emberi ellenfeleket bármikor pótolhatjuk gépiekkel is, de ha kívánjuk (és olyan típusú versenyszámról van szó), magányos farkasként is nekivághatunk. A játékok legtöbbje igen élvezetes, de azért akad köztük igencsak idegőrlő feladat is – a program tehát ebben sem különbözik a szokványos felhozataltól.



■ **Aki ügyesen kezeli a kamerát, nem csak a golflyukakba nyerhet bepillantást...**



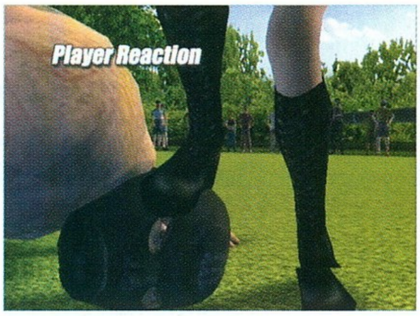
A karriermód (ami értelemszerűen egy játékosra lett kitalálva) gyakorlatilag úgy zajlik, mintha az előzőekben említett minijátékokat valamiféle keretbe foglalnánk. Kiválasztunk egy versenyzőt, majd azt, hogy melyik golfpályát szeretnénk betörni. Minden pálya tíz különböző versenyt tartalmaz, amelyek kizárólag az előbb említett feladatokból tevődnek össze – és jó szokás szerint lehet új karaktereket, pénzt, felszerelést, ruhát, és a karakterekre elszórható skillpointokat nyerni. Ellenfelünk minden esetben a gép lesz – vagy egy másik versenyző, vagy az idő, esetleg egy elérendő pontszám képében.

Összesen tíz karakter szerepel a játékban, persze a hozzájuk tartozó „fegyverhordozó"-ikkal együtt, de hogy normális esetben egy golfpálya százmérföldes közelébe sem engednék őket, az holtbiztos. Akad itt japán domina a szexrabszolgájával, egy kicsit „melegebb" vidékről származó, nem kissé egocentrikus spanyolajkú figura, egy nemrég szabadult börtöntöltelék, egy ifjú New York-i hölgy, aki nappal a Columbia Universityn a molekuláris biológiát tanulmányozza, éjszaka pedig külföldi üzletemberek tanulmányozzák az ő biológiáját a Rózsaszín Flamingó névre hallgató helyen (utóbbiról valami azt súgja, hogy nem felsőoktatási intézmény – vagy legalábbis nem a szokványos tantárgyakban...). Nem sorolom fel itt sem az összeset, mert felesleges – tulajdonképpen a kinézetükön, az animációikon és a dumáikon kívül csak nüansznyi eltérések vannak közöttük, ergo szinte csak a szimpátia döntheti egyikük, avagy másikuk mellett. No meg az, hogy megnyertük-e őket – alaphelyzetben ugyanis csak négy karakter közül válogathatunk, a többit a karriermód megfelelő versenyeinek megnyerése (avagy egy Vári Zoli boszorkánykonyhájában főtt cheat-kód bevitele) után kapjuk meg. Mindenesetre azt el kell ismerni, hogy noha a megálmodójuk részéről egy kissé piszkos fantáziát feltételeznek, ennek ellenére egytől egyig tök jó fejek és be lehet rajtuk tojni a röhögéstől. A felszerelések ellenben teljesen szabványosak: többféle ütő-, és labdafajta közül lehet választani (természetesen itt sincs meg mindegyik alapból), ezek pusztán a fizikai tulajdonságaikban térnek el egymástól (pl. amelyikkel golfütővel nagyobb ütőtávot érhetünk el, azzal nehezebb egy pontos találatot bevinni stb.), illetve abban, hogy a kezdőknek, a haladóknak, avagy a profiknak ajánlják-e.

Sokkal fontosabb újításokat hoztak az alkotók magában a játékmenetben, és emellett már nem mehetünk el szó nélkül. Versenyzőnk rendelkezik ugyanis egy úgynevezett „idegességméterrel", vagy „kedélyállapot-mutatóval" – hívja mindenki úgy, ahogy tetszik. A lényeg: két iránya van, lehetünk rossz, avagy jó passzban – méghozzá egy többfokozatú skálán. Egy jól sikerült ütés vagy kiválóan teljesített szakasz javítja, egy elbénázott nyesés vagy egy „kellemes" erdei vagy vízi túra pedig erősen lerontja az értékét. Ez azért fontos, mert egy jókedvű (itteni szóhasználattal élve smokin' állapotban lévő...) versenyző sokkal biztosabb kézzel hajt végre egy ütést, mint egy vöröslő képű idegroncs. Ennek mondjuk megvan a valóságalapja, az tuti... Élelmesebbek már mondhatnák is,



■ Aha – belőttem magam, mindjárt letörlöm a pólódról azt a smiley-jelet!

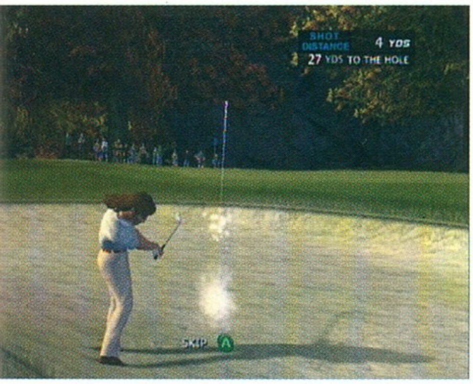


■ Ilyen az, amikor egy dominánál rosszul sül el valami…



■ Csalás! A kráter már az üstökös becsapódása előtt megvolt!

hogy ez egy ördögi kör, mert minél többet rontok, nyilván annál rosszabbul is ütök – no, azért nem teljesen így van, az ügyesebbek vissza tudják hozni az agyhalál széléről is a játékost (persze ez nem egy könnyű feladat). A jókedvünk tuningolásának egy érdekes és meglehetősen sajátos módja az is, ha a beszédes nevű beat-módba lépünk: ekkor egy vonalon (meglehetősen gyorsan) haladó mutatót az adott intervallumban egy gombnyomással megállítva érdekes animációnak lehetünk tanúi – versenyzőnk (mindegyik a rá jellemző módszerrel) kegyetlenül elkezdi gyepálni az ütőhordozóját, csak hogy levezesse az idegességét. (Végül is jobb, mint a füvet verni, az tény…) Ennek életbe léptetéséhez azonban nyernünk kell előtte egy beat-mode tokent. Ezzel sakkozhatunk is valamennyit, mert nem kötelező azonnal felhasználni, és akár a habzó szájú baromból is szelíd tekintetű báránykát varázsol egy röpke szempillantás alatt (már persze, ha sikeres volt az említett kis ügyességi próba).



■ Gondoltam, hogy a melegek egy homokos helyen érzik jól magukat…

Az előző bekezdés akkor kap igazán értelmet (mert eddig pusztán csak jópofaságnak is tűnhet), amikor szembesülünk az irányítással. Az Outlaw Golfban szakítottak a már-már hagyományossá váló „kétszer kell megnyomnom a gombot, aztán már küldi is a bogyót" irányítással, ugyanis a jobb analóg karral működik a dolog. Ameddig hátrahúzzuk, olyan erővel üt, majd egy hirtelen előretolással hajtja végre a tényleges mozdulatot. Ez önmagában még nem lenne baj, mert így is megoldható – a gond az, hogyha az előrelendítésnél nem hajszálpontosan egyenesen sikerül a kart előrenyomnunk, akkor belevisz az ütésbe (több-kevesebb erővel) egy nyesést is! Ez sok alkalommal azt eredményezi, hogy egy – jó félpercnyi időnkbe kerülő beállítással, azaz tekintettel léve a terepre, a szélre, az ütőre, a csavarásra – elvégzett célzás marhára nem oda fog menni, ahová annak kellett volna. Ilyen esetben szinte kézzelfogható egy-egy sűrűbb facsoport, mesterséges tó, avagy homokcsapda vonzereje… Ami azt illeti, a „szétvág az ideg-méter" a játékban telitalálat: pontosan ugyanolyan arányban kellett nekem is szétverni a körülöttem lévő dolgokat tesztelés közben, hogy kicsit lenyugodjak (pár doboz cigim is rá-ment erre a kö… könyörtelen játékra). Ennek tetejében a gépi ellenfelek piszok mód jól is játszanak – szégyen, gyalázat, de alig-alig tudtam versenyt nyerni. Nagyon sok játékóra kell ahhoz, hogy profinak vallhassuk magunkat a kezelésben – és az sem árt, ha ügyesebben kezeljük az Xbox kontrollerét, mint a saját ujjainkat. A helyi Xbox-guruk szerint ugyan egy jó óra alatt bele lehet jönni – az én véleményem szerint ehhez azért kicsit több idő kell. És egy újabb móka, ami kizárólag multiplayernél érdekes: ha a társunk üt, és mi szemfülesen nyomogatjuk az A gombot, az ő kontrollere elkezd rezegni – a várható anyázást/röhögést el lehet képzelni…

Térjünk rá az értékelésre, mert kiszaladunk a helyből. A játék grafikája szép – de semmi több. Tulajdonképpen a Hot Shots Golf 3-mal szemben egyedül a magasabb felbontású és részletesebb textúrák, valamint a kidolgozottabb vízeffekt jelent némi előnyt, ám ne feledjük, hogy ez egy nagyobb tudású konzol, ezért is kapott az értékelőben a példával szembeállítva kisebb pontszámot. Semmiféle lassulással nem találkoztam, egyedül a különböző textúrák közötti átmeneteknél volt némi megjelenítésbéli zavar, de az is nagyon ritkán fordult elő. A pályák változatosak, de nagy kár, hogy mindössze háromféle tereppel találkozunk: városi (New Jersey, Turnpike Valley Country Club), erdei (Crusty Leaf Country Club) és sivatagi (El Diablo Country Club). Napszakok és időjárás nincsenek (mondjuk nem láttam még golfközvetítést egy hóvihar vagy egy monszun közepéről, az is igaz). Itt a pozitívumot az jelenti, hogy a minijátékok extrémebb feladatai között igazi különlegességek is akadnak (célba lövés avagy „távolba ütés" stb.). A játékosok animációja sok mozgásfázisból áll és aprólékosan kidolgozott – nagy kár, hogy az átvezető jelenetek (öröm, bánat, bunyó) kicsiny számuk miatt viszonylag hamar megunhatók. Viszont külön kiemelném a közönséget, amely amellett, hogy mutatós, és mozog is: ha feléjük fordulunk ütés közben, odébb szaladnak, ha közéjük gurul a labda, félreugranak – sőt volt rá példa, hogy ügyesen fejbe is lőttem az egyiküket. A golflabda fizikája és a környezeti elemekhez viszonyított mozgása (értem ezalatt, hogy hogyan fújja a szél, hogyan gurul a lejtőn, és hogyan pattan meg a különféle talajtípusokon és akadályokon) teljességgel



■ Mi a helyzet szakadtkám, a Pepsi-szigeten is van egy golfpálya?

megfelel az elvárásoknak. A zenét ritkán szoktam értékelni, most sem teszem – vagy tetszik, vagy nem – a hangok viszont nagyszerűek. Minden egyes játékos szinkronja és a közönség bekiabálása is roppantmód eltalált, de ami viszi a prímet, az mindenképpen a kommentár. Egyrészt menet közben mindenkivel szemben roppant tahó (persze poénosan és bizonyos határokon belül), amit én kifejezetten csípek; másrészt amit a lyukak bemutatása előtt művel, az teljesen röhejes (néha nem is arról beszél, amiről kéne… receptet és hasonszőrű okosságokat ecsetel). Ezt megfejeli az idióta hanglejtése és kiejtése – bravó! Mondjuk nem csoda: az úriembert Steve Carrellnek hívják és a jenki The Daily Show nevű TV-műsor egyik vezetője (nem ismerem a műsort, de a South Park-gazda Comedy Centralon találtam rá, és ez azért sok mindent elárul…). Fontos negatívum még az Xboxon szokatlanul hosszú töltögetési idő – főleg a pályák betöltése tart sokáig.

Nohát, nohát – érdekes kis játék ez. Nem rossz, de kétségkívül megvannak a hibái. Az alapkoncepciót értem: dobjuk fel a golfot egy kis humorral (mert a játék veleje végül is ez lenne) – de akkor hova ez az irányításmódi és a gépi ellenfelek keménysége, mert így pont azoknak megy el tőle a kedve, akik emiatt kóstolnának bele. Sokfajta játékmód van, de a pályák száma ezzel szemben nagyon kevés (bár van egy pár különlegesség is). Mindegy, végül is az első (méghozzá kellemesre sikeredett) próba Xboxon – aki akarja, várja meg a többieket (a komolyabb stílusú Tiger Woods 2k3 valamikor télen érkezik). Addig viszont el lehet vele pepecselni az időt, mert a golf nagyon szórakoztató kis játék – és ebben a formájában jóval olcsóbb is, mint az életben.

Kozi
kozi@ipma.hu

■ POZITÍVUM

- Sajátos feldolgozása a laikus számára dögunalmas sportnak
- Érdekesek az újítások
- A kommentár frenetikus

■ NEGATÍVUM

- Borzasztóan nehéz a gép ellen nyerni
- Az irányítás igencsak szívatós
- Néha sokat tölt

■ BARÁTOK KÖZT

Hot Shots Golf 3 (PS2)	02/05	87%
Tiger Woods PGA Tour 2002 (PS2)		
Outlaw Golf		

GRAFIKA	81 %
HANG	84 %
ÉRTÉK	78%

■4 játékos ■NTSC ■ www.simonsays.com

GUN METAL

A KÉT LÁBON JÁRÓ ROBOTREPÜLŐ

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ/FEJLESZTŐ RAGE MEGJELENÉS 2002.06. PAL

Abban az időben, amikor a házak tetején gomba módra kezdtek szaporodni a parabolaantennák, az emberfia számára hatalmas élményt jelentett, hogy a Magyar 1 és 2 helyett már 15-20 csatornán lehetett végigzongorázni. Magam is átestem ezen a tévézési lázon: mindegy, mi volt a képernyőn, max. két perc múlva úgyis másik csatornára váltottam. A Transformers viszont azon kivételes műsorok közé tartozott, melynél hajlandó voltam szünetet tartani. Ifjú koromra való tekintettel nagyon csíptem a japán rajzfilmsorozatot, s bámultam, miként változnak át mindenféle kocsik szuper vadászrepülőgépekké. Noha Transformers-játék mostanában nem várható, a Gun Metalban most egy nagyon hasonló jármű kapta a főszerepet: egy tíz méter magas lépegető, ami egy gombnyomásra képes vadászgéppé alakulni.

Ez az ún. Havoc páncélzat egy nem mindennapi harci jármű – még abban az időben sem, amikor a Gun Metal játszódik. A helyszín a Helios bolygó a távoli jövőben, ahová az után menekült az emberiség, hogy a Földön csaknem kiirtotta a fajtánkat egy idegen invázió. Eleinte úgy tűnt, végre nyugodtan élhetnek az újdonsült telepesek, de a békés hétköznapok csak addig tartottak, míg az ellenség fel nem fedezte a menedékhelyet. A háború ott folytatódott, ahol abbamaradt – és nem éppen kedvezően alakult. Már csak egy remény maradt: a Havoc páncélzat prototípusa.



Az anyahajók harca – persze azért én is besegítek



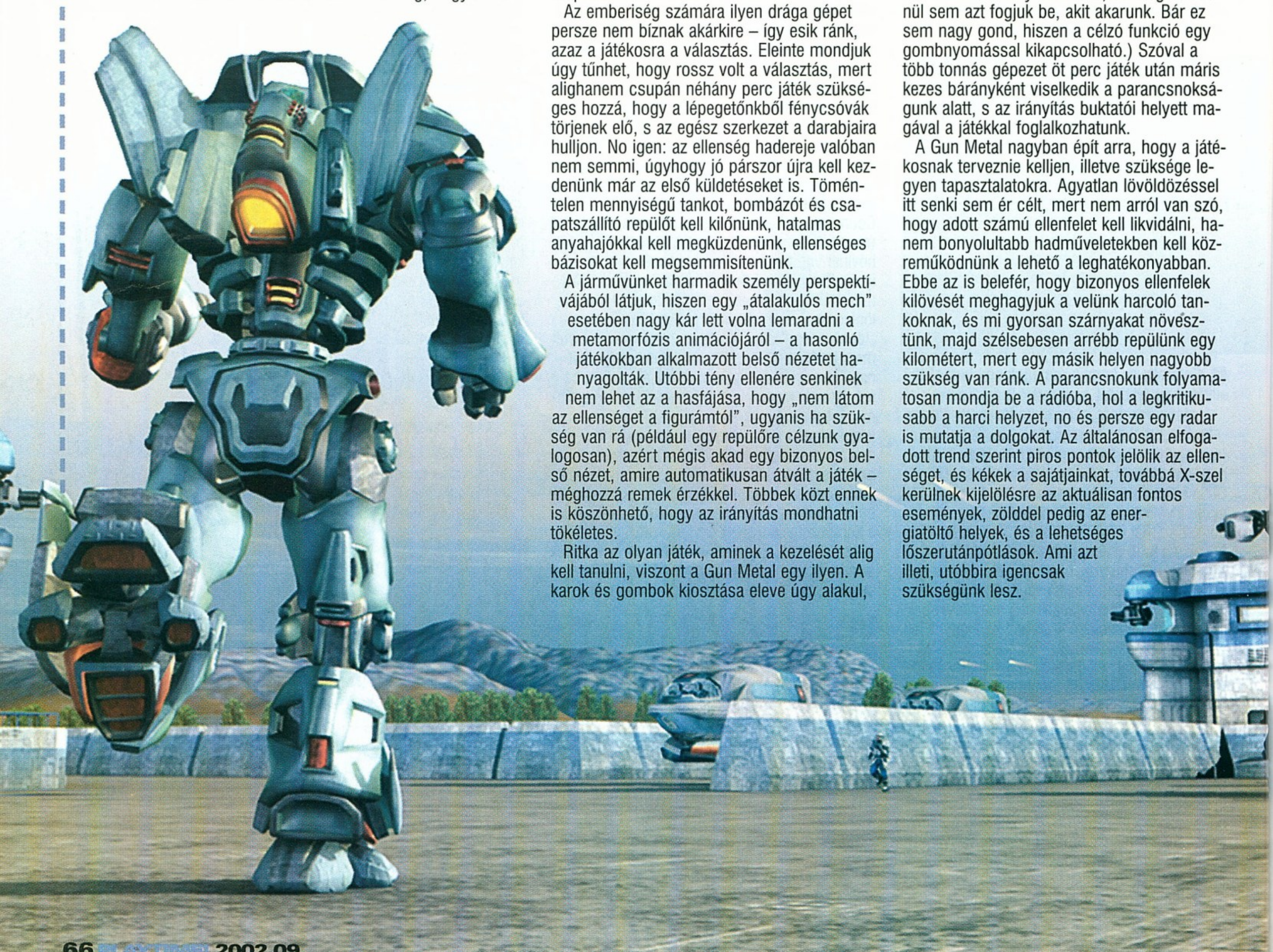
A bombázók sajnos nem hagynak energiát tankolni

Az emberiség számára ilyen drága gépet persze nem bíznak akárkire – így esik ránk, azaz a játékosra a választás. Eleinte mondjuk úgy tűnhet, hogy rossz volt a választás, mert alighanem csupán néhány perc játék szükséges hozzá, hogy a lépegetőnkből fénycsóvák törjenek elő, s az egész szerkezet a darabjaira hulljon. No igen: az ellenség hadereje valóban nem semmi, úgyhogy jó párszor újra kell kezdenünk már az első küldetéseket is. Töméntelen mennyiségű tankot, bombázót és csapatszállító repülőt kell kilőnünk, hatalmas anyahajókkal kell megküzdenünk, ellenséges bázisokat kell megsemmisítenünk.

A járművünket harmadik személy perspektívájából látjuk, hiszen egy „átalakulós mech" esetében nagy kár lett volna lemaradni a metamorfózis animációjáról – a hasonló játékokban alkalmazott belső nézetet hanyagolták. Utóbbi tény ellenére senkinek nem lehet az a hasfájása, hogy „nem látom az ellenséget a figurámtól", ugyanis ha szükség van rá (például egy repülőre célzunk gyalogosan), azért mégis akad egy bizonyos belső nézet, amire automatikusan átvált a játék – méghozzá remek érzékkel. Többek közt ennek is köszönhető, hogy az irányítás mondhatni tökéletes.

Ritka az olyan játék, aminek a kezelését alig kell tanulni, viszont a Gun Metal egy ilyen. A karok és gombok kiosztása eleve úgy alakul, hogy elképzelni se lehet praktikusabbat: a bal karral mozgunk, és a jobbal célzunk, repülőgépre váltva pedig – minthogy nincs szükség célzásra – a jobb karral a tolóerőt adagolhatjuk. Nagyszerű dolog a félautomata célzás is, vagyis hogy vertikális irányban automatikusan célra állunk. (Gondot legfeljebb az az eset okozhat, amikor egy repülő és egy tank egyaránt előttünk helyezkedik el, és még véletlenül sem azt fogjuk be, akit akarunk. Bár ez sem nagy gond, hiszen a célzó funkció egy gombnyomással kikapcsolható.) Szóval a több tonnás gépezet öt perc játék után máris kezes bárányként viselkedik a parancsnokságunk alatt, s az irányítás buktatói helyett magával a játékkal foglalkozhatunk.

A Gun Metal nagyban épít arra, hogy a játékosnak terveznie kelljen, illetve szüksége legyen tapasztalatokra. Agyatlan lövöldözéssel itt senki sem ér célt, mert nem arról van szó, hogy adott számú ellenfelet kell likvidálni, hanem bonyolultabb hadműveletekben kell közreműködnünk a lehető a leghatékonyabban. Ebbe az is belefér, hogy bizonyos ellenfelek kilövését meghagyjuk a velünk harcoló tankoknak, és mi gyorsan szárnyakat növesztünk, majd szélsebesen arrébb repülünk egy kilométert, mert egy másik helyen nagyobb szükség van ránk. A parancsnokunk folyamatosan mondja be a rádióba, hol a legkritikusabb a harci helyzet, no és persze egy radar is mutatja a dolgokat. Az általánosan elfogadott trend szerint piros pontok jelölik az ellenséget, és kékek a sajátjainkat, továbbá X-szel kerülnek kijelölésre az aktuálisan fontos események, zölddel pedig az energiatöltő helyek, és a lehetséges lőszerutánpótlások. Ami azt illeti, utóbbira igencsak szükségünk lesz.





■ **Átláthatóbbá teszem a kanyont**

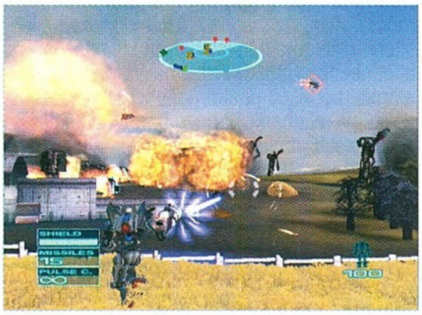


■ **Sikerült egy kis káoszt okoznom**



Bár egyazon gépről van szó, más fegyvereink vannak mech állapotunkban, és mások repülés közben. Logikus, hogy bombázni nem lehet egy lépegetővel, avagy egy rövidke ionsugárral nem sokra megyünk a levegőben. Mindkét forma esetében egy elsődleges fegyver van, amiből négy típust vihetünk magunkkal, és menet közben válogathatunk közülük. A listáról az egyik (az alaptípus) kifogyhatatlan munícióval rendelkezik, viszont a többiből korlátozott mennyiség van. Rajtuk kívül másodlagos fegyverként célkövetős rakétákkal is tüzelhetünk, amik földi és légi célpontok ellen egyaránt hathatósak, de szintén fogyóeszközök.

A Gun Metal tulajdonképpen arról szól, hogy mindig a legoptimálisabb járművet válasszuk. A legfontosabb tényező, hogy két lábon járva jóval nagyobb biztonságban vagyunk, tudniillik a mechünket egy folyamatosan töltődő pajzs is védi, míg a levegőben minden egyes találat azonnal az energiánkat csökkenti. A repülővel legfeljebb annyit védekezhetünk, hogy kikerüljük a rakétákat, és a szembe jövő kamikaze ellenfeleket – ehhez használhatunk egy dugóhúzó manővert. Persze a repülésnek is megvan a maga előnye: ha valahova sürgősen akarunk odaérni, mindenképp a légi utat kell választanunk.



■ **Ezt a szép farmot csak nem hagyom tönkre tenni**

Magyarán olyan nem létezik, hogy kedvenc formátum, hiszen az adott szituációnak megfelelően mindkettő lehet kedvenc. Amikor a terep teljes megtisztítása a feladat, a heves csatában nagyszerűen oldalazgathatunk két lábon, s kerülgethetjük a lövedékeket, majd ha netán kutyaszorítóba kerültünk, fedezéket kereshetünk, s mögötte megvárhatjuk, míg feltöltődik a pajzsunk. De jaj nekünk, ha nem akaródzik felszállni akkor, amikor egy nagyobb raj bombázó közelít a védelmünkre bízott város felé. Bizony kénytelenek vagyunk repülni még akkor is, ha már csak alig van erőnk, mert a bombák nem csak a várost, de minket is elpusztítanak. Máskor meg legszívesebben végigrepülnénk az egész küldetést. Mint amikor az ellenség nagy hatótávolságú rakéták kilövését tervezi, és a töltetek megsemmisítése a feladat. Szívünk szerint csak ledobnánk egyegy bombát, s gyorsan távoznánk a helyszínről, de minthogy a rakétákat nagyon védik, kénytelenek vagyunk a földre ereszkedve harcolni.

Az nyilván a fenti példákból is kitűnik, hogy a küldetések semmilyen tekintetben nem mondhatók egyhangúnak. Van amelyik 4-5 részfeladatból áll, és van, ahol jóformán csak egy bazinagy anyahajót kell kilőnünk. Az egyik küldetésnél taktikáznunk kell folyamatosan, s nem mindegy, hol fogunk neki a dolgoknak, míg máshol meg egyszerűen csak le kell támadnunk az ellenséget. A sokszínűséget fokozandó a terep is változik. Egyszer tavakban, mászsor hegyekben bővelkedik a vidék, avagy sivatagban, mocsárban, búzamezőkön gázolhatunk. Nyolcfajta helyszínt bejárva összesen 14 küldetésen remekelhetünk, s ha ahhoz van kedvünk, újra játszhatjuk a már teljesített küldetéseket is, és megpróbálhatunk gyorsabban végezni velük. A sikerre elég jó esélyünk van, ugyanis minden teljesített küldetés után kafa fegyvereket nyerünk, amiket akkor is használhatunk, ha olyan misszióhoz megyünk vissza, amelynél még nem voltak nálunk. A karrierünk legelején mindössze néhány alapfegyverrel rendelkezünk, a végén viszont már a bőség zavarával küszködünk, s válogathatunk is az egyes típusokon belül. Mondjuk érdemes fennhagyni a legújabbakat a gépen (amiket automatikusan felpakol a játék), hiszen értelemszerűen azok a legütőképesebbek.

A Gun Metal egy rendkívül mozgalmas játék, és nyilvánvalóan ez a legfőbb erénye. Sosincs benne üresjárat, mert ha néha csillapodik is az akció, az csak annyit jelent, hogy annál a pontnál van idő elugrani energiát tölteni, vagy épp előre kéne mennünk előkészíteni a terepet – például aknátlanítani. A csaták intenzitása ennek dacára nem minden esetben válik a játék előnyére. Néha ugyanis szemlátomást túl van terhelve az engine, és a program olyankor elég komolyan belassul. Tiszta szerencse, hogy a célzásban ez nem zavar meg minket (inkább lassuljon a játék, mint akadozzon és ugráljon), de azért sajnos feltűnő a jelenség.

Az alkotók mentségéül szolgáljon, hogy még a laikus szem is látja, mi veszi igénybe az Xbox teljes kapacitását. Először is minden jármű kidolgozása szemet gyönyörködtető: az ellenséges vagy épp a szövetséges gépeké egyaránt, kiváltképp persze a saját járművünkét, mely remekül van animálva, és a fémfelületei klasszul tükröződnek. Másodsorban a többszáz lövedéket is ki kell rajzolnia a programnak, melyek folyamatosan cikáznak mindenfelé, s természetesen némi fényt is generálnak. Nem utolsósorban pedig a terep maga nagyon mozgalmas. Egy-egy helyszín kb. 10 négyzetkilométernyi területet foglal magába, és nincs semmi köd: ha szárnyra kapunk, remek kilátás nyílik a dimbes-dombos tájakra. Azt is tapasztalhatjuk, hogy nem ám csak holmi statikus poligonhalmaz alkotja a látképet! A levegőben ködfelhőkön repülhetünk át, a földön pedig többek között vadállatokkal is találkozhatunk. Utóbbiak természetesen el is pusztíthatók – mint ahogy egyébként minden más is. Mert minden kölcsönhatásban van egymással. A fák kidőlnek a lépteink nyomán, vagy kigyulladnak a tűzharcok során. Lelövünk mondjuk egy ellenséges repülőgépet, az bezuhan egy erdőbe, s ott kisebb tüzet okoz. Hasonló láncreakciók figyelhetők meg a nagyobb robbanásoknál is: az építmények nem csak szimplán „szétpukkadnak”, hanem láthatjuk, ahogy végigterjednek rajtuk a pusztító erők.

Épp csak a saját megsemmisülésünk lett kicsit csúnya, amikor is hirtelen lemerevedik az egész csatatér. Különösen feltűnő ez akkor, ha épp egy légi balesetben hagyjuk ott a fogunkat: mialatt mi zuhanunk, az ellenséges gépek egyhelyben lebegnek a levegőben. Jóllehet ilyen hiba említése már-már inkább csak szőrszálhasogatás, mert összességében a játék nagyon is ott van a szeren.

Elégedettséggel tölt el minket egy jól sikerült szőnyegbombázás, a „földhöz ragadt” csetepaték alkalmával pedig élvezettel tapossuk agyon a csapatszállító repülőkből előmászó gyalogosokat. Az alakváltás jóvoltából a Havoc páncélzat egyszerre jelent elrettentő erőt, és mozgékony, taktikus harceszközt, ezek váltogatása pedig kétségtelenül érdekes kihívás.

V. Z.
vzoli@ipma.hu

■ POZITÍVUM

- ■ **A „főhős” nagyon ki van találva, és a kivitelezése sem csúnya**
- ■ **A lövöldözésen kívül taktikai fogások is szükségesek**
- ■ **A helyszínek jó nagyok és rombolhatóak**

■ NEGATÍVUM

- ■ **A mozgalmas csatáknál igencsak belassul a program**
- ■ **Kicsit több sztori is lehetne**
- ■ **A zenék elég felejthetőek**

■ BARÁTOK KÖZT

- ■ **Zone of the Enders (PS2) 01/10 86%**
- ■ **Gunvalkyrie 02/09 85%**
- ■ **Gun.Metal**

GRAFIKA	90 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	82%

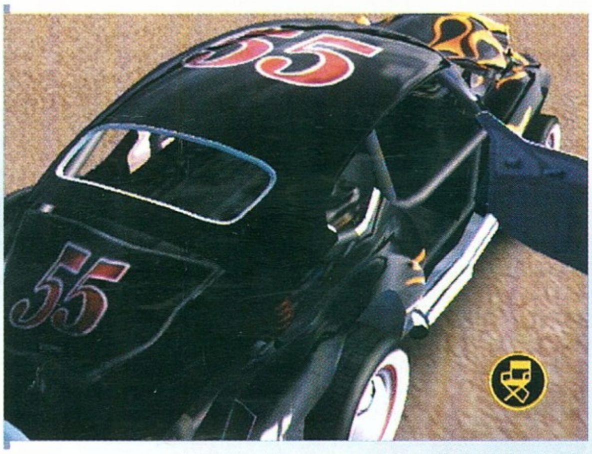
■4 játékos ■NTSC ■ www.gun-metal.com

CRASH

„DEXTRUCTION" DERBY

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ/FEJLESZTŐ RAGE MEGJELENÉS 2002.06.07.PAL

Ha azt a nevet halljuk, hogy Destruction Derby, akkor szerintem mindenki egyre gondol – mégpedig egy tomboló arénára, ahol a legkülönfélébb autók másodpercek alatt egyetlen óriási roncshalmazzá válnak. Bizony, ez egy vad, igazi „autózúzó" játék volt még a Playstationös időszakban – és bizony nem is véletlenül vált egykoron óriási sikerré. Mi sem bizonyítja ezt jobban, minthogy három rész is készült belőle (DD, DD2 és DD Raw). A játékosok itt igazán szabadjára engedhették a „piszkos" fantáziájukat – már persze azok, akik ezt autókkal, s nem például Duke Nukemmel akarták megtenni. Gépeinkről leszaggathattuk az ajtókat, a lökhárítót, a motorháztetőt és még ezer más, „felesleges" kasztnielemet, s mivel ezelőtt ilyet nemigen tehettünk meg egyetlenegy játékban sem, így



■ Meguntam a versenyt, azt hiszem kiszállok!

igazi ínyencségnek számított. Azóta azonban sajnos említésre méltó trónkövető nemigen akadt (a Demolition Racer elég gyengécske kísérletnek bizonyult), úgyhogy kíváncsiak voltunk, milyen újításokat tud mutatni nekünk ebben a stílusban Rage – méghozzá egy újabb, fejlettebb konzolon.

Mint ahogy a bevezetőből talán már kiderült, a Crash is egy totálisan



■ Szemet szemért!

őrült, eszement autós játék (itt jegyezném meg, hogy az USA-ban egyébként Totalled! néven jelent meg). Nagyjából annyi a lényeg, hogy választunk egy gépcsodát, beküldjük az arénába és összezúzzuk a többieket. Igaz, azért ennyire nem egyszerű a dolog, mert a mai trendek ennél már jóval többet követelnek – úgyhogy a készítők kicsit megspékelték a régi alapszisztémát. Sajnos a játékmódok terén nem kimondottan nagy a választék, mindössze az arcade, a carreer és a többjátékos mód választható. Az arcade-ban eleinte mindössze néhány pálya, illetve autó található, itt tulajdonképpen megismerkedhetünk a követelményekkel, az ellenfelekkel és autóink viselkedésével. Különösebben nem nagy szám – mint ahogy a többjátékos mód sem az. Itt akár négyen is nyomhatjuk az „ipart" – ami még egészen élvezetes is lenne, ha rendesen belátnánk a terepet, ezzel szemben a saját autónkon kívül nem nagyon látunk semmit.

A Carreer opció ezekkel ellentétben viszont egészen élvezetes és sokoldalú lett. Nevünk megadása után kiválasztjuk a kezdeti néhány pálya valamelyikét, illetve a négy autóból a nekünk legszimpatikusabbat, majd indulhat a móka. 16 helyszín versenyszakaszait kell teljesítenünk, melyeken belül még három alküldetés található (event 1, 2 és 3). A végrehajtott feladatok után crash-pontokat kapunk, ami akkor is gyarapodik, ha esetleg egy-egy



■ Törésteszt előtti állapot

adott pályán nem tudunk az élen végezni. Az első hely megszerzése egyébként csak akkor alapvető kritérium, ha magasabb szintekre akarunk továbblépni, illetve új kocsikat szeretnénk nyerni. Ha azonban túlságosan lerongáljuk a gépet, akkor felrobban a motor (ami a játék végét eredményezi). Szerencsére nem mindenhol a karambolokon és a zúzáson lesz a hangsúly, kapunk más jellegű feladatokat is. A Lena Valley pálya első szakaszán például az lesz a feladat, hogy ugrassunk át tíz buszt. Ehhez a művelethez használnunk kell a nitrót is, mert az alaplendület csak a hatodik busz átveléséhez elég. A második szakaszban már ládákra kell ráugratni, amolyan Stuntman-módra, mindezt meghatározott időre kell teljesíteni. Alkalomadtán lesz olyan küldetés is, ahol checkpointokon kell áthaladnunk, s ezzel rengeteg értékes pontot gyűjthetünk be – csakúgy, mintha különböző ugratókon valami hajmeresztő mutatványt vinnénk véghez. Természetesen a karambolokért itt is – mint ahogy majdnem mindenütt – jár a pont, de nem annyi, hogy az önmagában elég legyen a továbbjutáshoz. A „fogócska", azaz a Hunter nevet viselő küldetéseknél pedig csak akkor kapunk pontot, ha a nyíllal kijelölt versenyzőt rongáljuk. Amennyiben nálunk a „stafétabot", akkor vigyázzunk arra, hogy minél ritkábban kapjanak el minket, ugyanis ilyenkor a mi pontjaink gyarapodnak, a többieké pedig (hacsak nem tudnak nekünk jönni) nem. Talán ezek a legnehezebb helyszínek, mert nagyon résen kell lenni, ugyanis a gép folyamatosan más-más autót jelöl meg, sokszor kell tehát irányt változtatni. Ez a játékmód

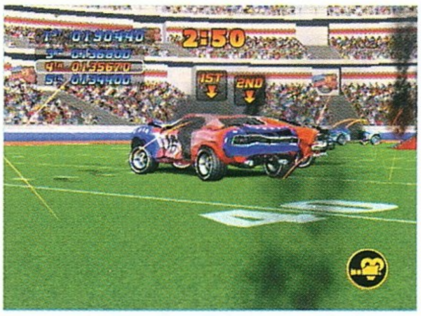




■ Pár buszt átugratni nem nagy kunszt!

az említett multiplayer-hiba miatt (4 játékos esetén alig látjuk be a pályát) majdnem élvezhetetlen – kár érte, mert tényleg jó buli lett volna a haverokkal „nyomdását” játszani. Ezeken kívül van még a tarsolyban egy ún. race verseny is (Rio Raceway), ahol időre kell adott számú köröket teljesíteni.

A versenymódok ismertetése után térjünk rá a játék technikai részére. A főmenüben mindjárt találunk is egy érdekes opciót: mégpedig a képélesség választást (smooth, normal, sharp). Nagyképernyős tévénél a



■ Koszos gumikkal a pályán?

sharp (azaz éles) opció kiválasztása csodákra képes, nagyszerű minőségű képet ad (ismétlem, csak egy nagy méretű tv-nél!). A Crash járművei egyébként fantasztikusan néznek ki – ami nem csoda, hiszen kb. 10-12 ezer poligonból állnak. Eleinte még csillognak-villognak, majd amikor a verseny kezdete utáni másodpercekben elkezdenek erőteljesen rongálódni, a fény már megtörik a kasztnin... A krómozott alkatrészekről visszaverődő fény/árnyék-hatás is teljesen élethűen sikerült. Külön említésre méltó, hogy rendkívül részletes az autók kidolgozása – még a belső ajtókárpit aprólékos kivitelezésére is odafigyeltek a készítők. Nem is beszélve a rengeteg karosszériaelemről, amiket szépen le is szaggathatunk a gépről. Az ajtók, a motorháztető, a gumi, sőt akár az egész kasztni is „elhagyható”, és mivel nem mindig hullik a földre egy-egy elem, le is lóghat a kocsiról (pl. a küszöb, ami a talajhoz érve hegesztőpálcát idéző szikrákat szór).

A választható autók palettája sajnos nem túlzottan széles: a 30-as évektől kezdve, egé-



■ Belekukkantok a motorteredbe, lehet, hogy csalsz!



■ Ez a sok barna izé valaha faláda volt

szen napjaink sportkocsijaiig összesen 10 járművel vághatunk neki a megmérettetéseknek. Mindezt azért felfokozták azzal, hogy a hozzájuk választható festésábrák egészen egyediek lettek. Amit a Rage a játék ezen részével művelt, az bizony követendő példa. Egyébként a programban összesen 40 feladatot kell teljesíteni, melyek – hál' istennek – nem mind egyforma arénákban zajlanak. Versenyezhetünk salakos stadionban, aszfalton, jégen, sőt akár még egy amerikai focipályán is! A helyszínek megjelenítése azonban nem hozza azt a színvonalat, amit elvárnánk: meglehetősen kopárnak tűnnek a többi autós játékhoz képest. Nehezményeztem továbbá azt is, hogy a környezet nem kimondottan interaktív, azaz sok mindenben nem tudunk kárt tenni. A kisebb dobozokat, faládákat ugyan szét lehet törni, de a tokiói pályán elhelyezett papírvékony palánkot még csak be sem tudjuk horpasztani, ami azért egy kissé komolytalan. A közönség mellőz mindenféle animálást, úgy állnak a lelátón, mint a szobrok (legalább a karjukat lengethetnék, ha már a külsejük nem egy világszám). Ezekkel ellentétben a karambolok kivitelezése fantasztikus. Nincs két ugyanolyan ütközés, éppen ezért nincs két ugyanolyan verseny sem. Az alkatrészek szanaszét röpülnek a pályán, nyomot hagyva a talajon, tehát a sérülési modell és az autók kinézete remek.



■ Ahogyan azt a tábla is jelzi, veszélyes ez a hely

Az ellenfelek mesterséges intelligenciája is kielégítő – bár ahhoz talán nem kell nagy „okosság”, hogy egymásnak menjenek, viszont legalább nem kószálnak összevissza. Ami azonban nem sikerült túl fényesen, az a hang: sem a motorhangok, sem a zenék nem nyerték el tetszésemet (igaz, vad karambolokhoz vad rock zene dukál, de lehetett volna igényesebb is a kivitelezés). Az ütközéseknél hallható szilánkos törés ellenben jó lett, tényleg olyan, mintha a valóságban törtük volna össze a gépet. Az irányíthatóság megint csak egy gyenge pontja a játéknak, ugyanis nagyobb sebességnél szinte lehetetlen egyenesben tartani autónkat, és ez néha nagyon idegesítő tud lenni. Túlságosan hamar és hirtelen reagálnak az irányváltoztatásra, és az ellenfelekkel való találkozás helyett sokszor a fallal ismerkedhetünk meg közelebbről. Mindez talán nem hangzik annyira lényegesnek, de általában e miatt szívjuk meg a küldetéseket.



■ Épphogy, de sikerülni fog...



■ Kisebb fajta tumultus a rámpán

A végére maradt természetesen az értékelés, ami ebben az esetben kicsit nehéz ügy. Eléggé vegyesek az érzelmek, ugyanis egyfelől nagyszerű a játék, másfelől pedig elég sok az apró, de bosszantó hiba (többek között ilyen a kevés játékmód, a gyenge irányítás és a hátterek kidolgozása). Viszonylag sok a teljesítendő feladat, bár némelyiket 10 másodperc alatt is le lehet zavarni. Néhányszori nekifutásra bármelyik könnyedén megoldható, ergo nem kell hónapokig egyfolytában versenyezni ahhoz, hogy végignyomjuk a játékot. Ami azonban talán jelen esetben a legfontosabb, hogy nagyszerű a hangulat. És itt, ennél a fajta „rombolós” autós játéknál talán ez a legfőbb szempont. Ajánlom mindazoknak, akik szerették annak idején a Destruction Derbyket, mert ezt nekik egyszerűen látniuk, érezniük kell!

Z. G.
corgan@freemail.hu

■ POZITÍVUM

- Aprólékosan kidolgozott járművek
- Nagyszerű hangulat
- Zúzás minden mennyiségben

■ NEGATÍVUM

- A háttér és a közönség talán lehetett volna szebb is
- Irányítási problémák
- Kevés játékmód

■ BARÁTOK KÖZT

Cel Damage	02/08	88%
Rumble Racing (PS2)	01/10	86%
Crash		

GRAFIKA	81 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	82%

■4 játékos ■PAL ■ www.rage.com

SLAM TENNIS

VIRTUA TENNIS JUNIOR

TÍPUS SPORT/TENISZ KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ SHEFFIELD HOUSE MEGJELENÉS 2002.08.02. PAL



■ **Hiába nézel haverom, az bizony kint van!**

A múltkoriban panaszkodtam, hogy nincs valami nagy választék PS2-re jó teniszprogramból – úgy látszik, valaki figyelhet fentről, mert mostanában azért szép csendben elkezdtek csordogálni. (Ja igen, ugyanennek a valakinek most azt panaszolnám, hogy kevés a nagycímletű bankjegy a bukszámban…) Az új versenyző a Slam Tennis az Infogramestől, és elég nagy sunyiban készülhetett, mert amíg a kezembe nem került, még csak nem is hallottam róla – ettől persze még bőven lehet egy jó játék.

Már az első öt perc után – ha összevetjük a múltkoriban (Playtime! 02/07) ismertetett Smash Court Pro Tennis-szel – sokkal inkább arcade-ízűnek tűnik, mint az említett Namco-játék. Ha pedig egy kicsit hosszabb időt is eltöltünk vele, napnál is világosabb lesz, hogy a készítői a Segasports Tennis (avagy Virtua Tennis) által már jó alaposan kitaposott ösvényen szeretnének továbbhaladni. Nem baj: jobbtól lopni nem szégyen, főleg, ha a kellő minőségben teszi azt az ember. Azért figyelmeztetek mindenkit, hogy alapos és mélyreható szimulációra itt nem kell számítani: ez bizony egy könnyed kis pötyögés lesz, játéktermi stílusban.

Ez gyakorlatilag a játék minden egyes szegmensére igaz – vegyük őket szép sorjában. A választható játékmódok tulajdonképpen nagy eltérést nem mutatnak a hasonszőrű játékokhoz képest (legyünk őszinték: nem is mutathatnak, mert itt aztán tényleg nincs új a nap alatt). Indulhatunk normál bajnokságokban (egyesben és párosban egyaránt, habár a Grand Slam tornák és az ATP-versenysorozatok nem szerepelnek, csak a helyszíneik), játszhatunk egyszerű egyes/páros mérkőzéseket azok minden mutatójának beállításával (akár multiplayerben is) és szám szerint négyfajta minijáték is indítható, melyek az irányítás elsajátításában nyújtanak segítséget. Talán annyi az egyetlen eltérés, hogy a karriermód hiányzik – ezt ellensúlyozandó szerepel a championship, ami itt nem a bajnokságot jelenti! Klasszikus egyjátékos mód, a választható helyszínek mindegyikén különböző feladatokat kell végrehajtanunk, amelyek között szerepelhet egy-egy apróbb torna megnyerése, a minijátékokban egy bizonyos ponthatár teljesítése, valamint egy ellenfél legyőzése valamilyen különleges kritériummal (pl. egy game alatt kell nyernünk, méghozzá úgy, hogy kétszer átemeljük az ellenfelet, avagy kétszer lecsapjuk a labdát). A feladatok minden helyszínen változnak és piramisszerűen épülnek egymásra, azaz egy felsőbb szinten lévőt csak azzal nyitunk meg, ha az alatta levő két feladatot már kipipáltuk. Nem túl könnyűek és van is belőlük dögivel – a hosszú szórakozás tehát garantált.

Az említett minijátékokról egy kicsit bővebben: Az elsőben pusztán szervákkal kell strandlabdákat szétdurrantanunk (ellenfelünk az idő mellett az lesz, hogy a nagyobb labdák kisebbekre esnek szét, emellett néha egy akna jelenik meg, amely felrobbanva alaposan szétszórja a lasztikat – segítségképp idő power-up és egy bomba áll a rendelkezésünkre, amely több labdát is kipukkaszt egy pillanat alatt). A második a szokásos falteniszre emlékeztet: erős ütésekkel adott idő alatt le kell bontanunk egy rakás egymásra pakolt dobozt. A harmadik az elsőre hajaz, csak itt a gép által adogatott labdákat úgy kell visszaadni, hogy a színes léggömbök közül négyet kidurrantsunk (a fekete léggömbök eltalálása pedig törli az addigi jó ütéseinket). A negyedikben ismét a pontos célzásra lesz szükség – a pályán véletlenszerű helyen megjelenő karikákba kell beletalálnunk (természetesen többfajta van, köztük olyan is, amelyiken átütve a labdát a gép levon a pontszámunkból). Én személy szerint mindegyiket élvezetesnek találtam, kedvencem pedig a szervalgatós strandlabda durrogtatás (igaz, egyben ez az egyik legnehezebb feladat is).

A versenyzők nem fiktív, hanem a való életből vett személyek, de érdekes, hogy nem kizárólag a nagyágyúk közül szemezgettek – ennek nyilván anyagi oka van, de itt van többek közt Kafelnikov és Moya is. (Egyébiránt tizenhatan vannak, férfiak és hölgyek vegyesen.) Ami külön örömmel töltött el, hogy alapvetően nemcsak a négy Grand Slam-viadal helyszínét járhatjuk be, hanem akár olyan – teniszprogramban – egzotikusnak számító helyszíneken is játszhatunk, mint Rio vagy Göteborg. Emellett championshipben indulva olyan pályákra is eljutunk, ami aztán valóban csak a programozók agyszüleménye lehet: van például rózsaszín talajú pálya (ami kétségkívül az évente megrendezésre kerülő Barbie Open helyszíne), egy agyongraffitizett amerikai sikátor (természetesen kosárpálya felfestéssel) avagy a tengerparton rögtönzött kicsiny aréna, ahol is a homokban köztudottan kiválóan pattanó teniszlabdával igen érdekes mutatványokat lehet művelni (bár azért segítettek rajtunk a programozók, itt – hellyelközzel – lehet rajta teniszezni). Összesen tizenegy helyszín van – ergo változatos és sokrétű a program, mind a felvonultatott kínálatot, mind a grafikai kivitelezését tekintve. A versenyzők animációja kielégítő, annyit tennék csak hozzá,



■ **Biztosan a homok a legmegfelelőbb talaj egy teniszmeccshez?**



■ **Céllövölde teniszütővel**

hogy néha olyan mozdulatokat vetnek be, amit még teniszmeccsen nem nagyon láthatott az emberfia (csuklóból, félfordulatból csapják le iszonyú erővel a lasztit). A visszajátszások és az átvezető animációk hangulatosra sikerültek. A hanghatások (főleg a közönség moraja és felhördülései) kifejezetten jók, a zenével már kevésbé voltam kibékülve. Az irányítás hamar elsajátítható és egyáltalán nem nehéz.

Tulajdonképpen az egész kivitelezés megér egy jó négyest – az égvilágon semmi kivetnivalót nem találni rajta (az igazsághoz azért az is hozzátartozik, hogy semmi kiemelkedővel sem találkozunk). Ha már nagyon unjuk a meleget és egy kicsit otthon maradunk a hűvösben, nagyszerű szórakozást nyújthat egy vagy két emberkének egyaránt. Én személy szerint ugyan kicsit elfogult vagyok a tenisszel szemben (nagyon szeretem és szerintem páros játéknak ideális), de ha ettől eltekintünk, itt akkor is az alapkoncepció egy jó megvalósítással párosul – ebből következően minden sportjátékot kedvelőnek jó szívvel ajánlom (Microsoft-drukkereknek: Xbox-verzió is van belőle). Ja, igen: persze repesve várjuk a hamarosan érkező Segasports Tennist – a SEGA-minőséget ismerve úgy fest, hogy az lesz majd a játékkategória királya – de addig (arcade-szinten) a Slam Tennis is tökéletesen megfelel.

Kozi
kozi@ipma.hu

■ POZITÍVUM

- **Változatos pályák**
- **Élvezetes játékmenet**
- **Különleges feladatok és minijátékok**

■ NEGATÍVUM

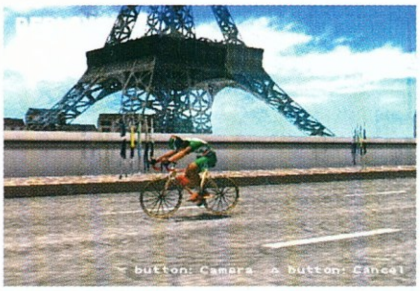
- **Ez minden, csak nem szimuláció**
- **A fiktív pályák néha nevetségesek**
- **A gép nehezebb fokozaton hajmeresztő dolgokra képes**

■ BARÁTOK KÖZT

Smash Court Tennis Pro Tournament 02/07	82%
Slam Tennis	
WTA Tour Tennis	

GRAFIKA	80 %
HANG	74 %
ÉRTÉK	80%

■2 játékos ■PAL ■ www.infogrames.de



■ Vajon mitől támadt kedvem bekapni egy szelet párizsit?



■ A kép csalóka: az én szemem hányja a szikrákat!



■ Erre a kaptatóra egy alpinista megfelelőbb lett volna...

LE TOUR DE FRANCE

■ MENJÜNK, TEKERJÜNK EGYET!

TÍPUS SPORT KIADÓ/FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2002.06.21. PAL

Ejha! Legalább tizenöt éve játszom különféle platformokon játékokkal, de biz' isten nagy gondban lennék, ha valaki azt kérné tőlem, mondjak egy Tour De France-szimulátort. Valami azért rémlik, mintha C64-en találkoztam volna ilyesmivel (jól emlékeztem, megnéztem a neten: Tour De France – Activision, 1985!). No persze a jó öregre minden volt, talán még egy radiátor nemes szerepébe is beleélhettük magunkat – egyik személyes kedvencem, amikor a kocsmából kell épségben hazatántorogni (Bozo's Night Out). Eh, félre a nosztalgiával – tulajdonképpen érdekes, hogy miért nem készült már jó 15 éve egy, a Tour De France-ot feldolgozó játék, hiszen a verseny világ-, (de legalábbis Európa-szerte) híres, és a helyszínen rengeteg nézője van. A Eurosporton is figyelemmel követhető az esemény (bár én leginkább csak azért szoktam rápillantani, mert érdekel, hogy a 4-5



■ Who the f*ck is Dave Mirra?

órás etapok alatt kínjukban miket hadoválnak a kommentátorok összevissza). A kerékpározás, mint sportág eddig maximum extrém sportként (BMX) avagy egy olimpiát feldolgozó játék részeként (gyorsasági) jelent meg – az országúti kerékpározás ezzel szemben valódi unikumnak számít, ergo éppúgy csaptam le rá, mintha az előző jelző nagybetűs névrokonából lenne itt egy gömbölydéd üvegcse.

A játékmódok a szokványos felhozatalt kínálják: lehetőségünk van begyakorolni az irányítást és a taktikákat (mert itt bizony erre is szükség lesz), megismerhetjük a pályatípusokat, indíthatunk kétjátékos módot – és elindulhatunk magán a Tour de France-on is, ez felel meg a karriernek.

Legelőször is egy jó tanács: bárki, aki komolyabban szeretne foglalkozni a programmal, illetve szeretne – némi – sikert elérni benne, kezdje a gyakorlással! A magyarázat roppant egyszerű: ugyan a játék irányítása alapvetően nem egy túl bonyolult feladat, de értékelhető eredményt elérni – véleményem szerint – közel annyira nehéz, mint az életben diadalmaskodni a patinás kerékpárversenyen. Én speciel rossz taktikát választottam, azaz bele sem néztem az oktató feladatokba, hanem egyből fejest ugrottam a mélyvízbe – így hát roppantmód csodálkoztam azon, hogy csillogó biciklistehetségem (bár lehet, hogy ez erős volt egy kicsit...) ellenére a kisebb versenyeken nem kerültem bele az első tucatba sem, a Tour de France-on pedig notóriusan a 70-90. hely boldog (?) birtokosa lettem.

Ugyanis itt bizony nem elég, ha a tényleges kezelésben otthon vagyunk – a valósághoz hűen, az országúti kerékpározás bizony legalább annyi taktikai gondolkodást igényel a versenyzőtől, mint erőnléti vagy technikai felkészültséget. Lévén, ha csak egy pár helyezéssel is, de szeretnénk előretörni – ami gyakorlatilag csak úgy sikerülhet, hogy gyorsabban pedálozunk, meghajtjuk a gépet, úgymond „sprintelünk", azzal az erőnlétünket, a fizikális tartalékainkat fogyasztjuk. Ezzel még nem is lenne gond, így van ez rendjén – azonban ha elfogy, a rendező ország egyik kedvenc étkének (kicsi, randa, nyálkás, két csápja és egy háza van) sebességével fogunk haladni, a többiek pedig olyan sebességgel húznak el mellettünk, mintha csak a Moto GP-ből ugrottak volna át, hogy egy jót röhögjenek rajtunk. Az erőnlét visszaállítása két módon lehetséges: egyrészt a véges mennyiségű nedűt tartalmazó frissítő palackból, másrészt avval, ha nem tekerünk, hanem csak suhanunk a lejtőn (ez utóbbi persze jóval lassabb, és csak a terepadottságok függvényében használható megoldás). Nem mindegy az sem, hogy hol és hogyan előzünk – szinte kötelező kihasználni az előttünk haladó szélárnyékát (azaz kibújni mögüle), ezen a megoldáson kívül ugyanis szinte csak a kanyarodás technikájával trükközve lehet előrelépni. Ha figyelembe veszszük, hogy véges számú kortyintásunk van és sprintelésnél egy emelkedőn jóval nagyobb mértékben fogy az erőnk, mint sík terepen vagy lejtőn, illetve közel azonos sebességgel halad alapállapotban minden versenyző és egy jó kanyarvétel métereket jelenthet, egyértelművé válik, hogy alaposan be kell osztanunk minden egyes mozdulatunkat – egyszóval a végletekig taktikáznunk kell. És ez az a momentuma a programnak, ami megkülönbözteti egy átlagos – teszem azt motoros – versenyjátéktól.

Noha a grafika nem nevezhető randának, egyáltalán nem vagyok elájulva tőle. A terep ugyan változatos és a valódi szakaszokról modellezték, de kevés a pályatípus (összvissz hat van – igaz, mindegyikük más és más versenyzési technikát igényel). A változatosság azonban egyúttal azt is magával hozta, hogy nem voltak túlságosan aprólékosak a grafikusok: a pályaszéli látványelemek (fák, közönség, autók, házak) nagy része igen elnagyolt. Annak ellenére hogy nem érezzük azt, hogy lobogó üstökkel szemezünk a TV képernyőjével, néha szaggat is a játék (igaz, nagyon ritkán). A kerékpárosok jól néznek ki, és az animációjuk is hozza az elvárható szintet – de csak annyira, hogy ne húzhassuk a szánkat, azaz az égvilágon semmi extra. A versenyt háromféle kameraállásból követhetjük végig: hátulról, a magasból és belső nézetből (rosszpont: az ablaktörlő-effekt megvalósítása elmaradt!). A visszajátszásoknál ez kibővül egy pár másik nézőponttal (egyébként ez a grafikai elemek nem túl pofás volta ellenére kifejezetten látványos, főleg a TV-kamera sikerült nagyszerűen). A hangeffekteket igen jól eldugták, mert egy-egy szórványos tapson és a fáradt kerékpárosunk lihegésén kívül semmi zajt nem hallottam, a zene pedig szinte kizárólag elektromos alapokra épít, ami ide szerintem nem igazán illik. Jó, persze nem a „Sur le pont d'Avignon" című francia népdalocskát várnám el, de ha már techno, legyen a Kraftwerktől a Tour de France – az lenne csak igazán paszent! Kicsit rövidnek tartom az egyes etapokat egyenként (kb. 3-10 percesek) és magát a karrier-módot is (mindössze öt évig játszhatunk, aztán kezdhetjük elölről). Szóval kizárólag a témája, a nehézsége és az általa nyújtott érzés (mert meg kell hagyni, valóban jól szimulál) miatt különleges ez a játék – a kivitelezését tekintve semmiképp sem. Érdekes színfolt, de semmi több.

Kozi
kozi@ipma.hu

■ POZITÍVUM

- Igazi különlegesség
- Más technikát igényel, mint egy autó-, vagy motorverseny
- Eltalált karriermód

■ NEGATÍVUM

- Átlagos grafika
- Pórias hanghatások, és ide nem illő zene
- Rövidek a versenyek és a karrier is

■ BARÁTOK KÖZT

MX 2002	02/03	87%
Moto GP 2	02/03	84%
Le Tour De France		

GRAFIKA	68 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	70%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.konami-europe.com

MEN IN BLACK II ALIEN ESCAPE

■ ÖLTÖZZÜNK MI IS GYÁSZRUHÁBA!

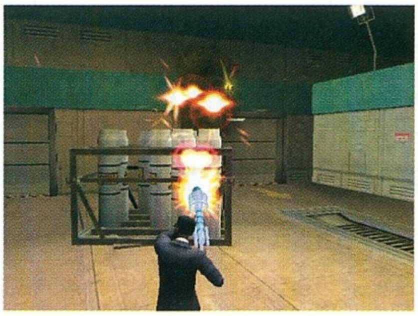
TÍPUS AKCIÓ KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ MELBOURNE HOUSE MEGJELENÉS 2002.07.19. NTSC, 2002.06.28. PAL

A Men in black című film első részének hatalmas sikere után teljesen nyilvánvaló volt, hogy – „jó" hollywoodi szokás szerint – el fog készülni a folytatás is. Nem is kellett csalódnunk – mármint csak abban, hogy meglett folytatás, ugyanis a második rész azért kissé gyengébb lett. Miután a Men in black-rajongó Playstation2 tulajdonos abszolválta a moziélményt, az Infogrames „meglepte" őket a MIB2 játékváltozatával. Bár a címből ez nem feltétlenül derül ki, a játéknak tulajdonképpen nem sok köze van a filmben látottakhoz.

A sztori a következő: a földi időszámítás szerinti 1970-es években egy börtönűrhajó valami üstökössel történt ütközés következtében szépen belezuhan a mi napunkba. Illetve mégsem – mint kiderül – mert lekoccolja véletlen a Marsot vagy a Holdat



■ Nem éppen egyenlő tűzerő



■ Egész biztosan itt kéne lövöldöznünk?

(tudom is én, melyiket...), és a Földön köt ki, a MIB-es fickók legnagyobb örömére. Ám a roncsra csak mostanában találnak rá – üresen, a sok KTV-s bűnöző idegen szétszéledt a világunkban (hogy miért vártak ezzel ennyi ideig, az rejtély). Nos, ha egy falka veszélyes bűnöző randaság elszabadul, mi lesz a mi első dolguk? Fegyvert szerezni! Itt vesszük át az irányítást, hogy az egyik – általunk preferált – ügynököt, J-t vagy K-t irányítva eltakarítsuk a Földről az űrszemetet.

Maga a játék egy hagyományosnak mondható „3rd person" nézőpontú, lövöldözős játék, kissé nehézkes irányítással, többféle fejleszthető fegyverrel és töménytelen mennyiségű kinyírandó idegennel. A két választható ügynök különböző fegyverzettel rendelkezik, K ügynöké – szerintem – kissé használhatóbb is, miután az általa használt második fegyver lövedékei valamennyire célkövetők. Az idegeneket pusztítva azok néha egy-egy fegyverfejlesztést vagy gyógyítást hagynak maguk után, amikre gyorsan vessük rá magunkat, mert egy idő után eltűnnek. A fegyverfejlesztéseket nem csak megszerezni tudjuk, hanem elveszteni is – így amikor sérülünk, egy bizonyos életerő mellett elvesztünk egy fokozatot a fegyver erejéből is, ám ez felvehető power-upként hullik le mellénk. Ez azért nagyon jópofa, mert amíg megpróbáljuk visszaszerezni, valószínűleg megint bekapunk egy-két találatot, ami után ismét elszórjuk a fegyver upgrade-et – és így tovább. Néha érdemes hagyni a fenébe, és inkább kiirtani a dögöket. Miután elpucoltunk egy kontingensnyi csúfságot, a játék hajlamos a hátunk mögé bedobni a következő adagot – szerencsére van hátraarc gomb, ami ilyenkor nagyon jól jön. Ügynökeinkkel – hogy a sérüléseket elkerüljük – talajtorna jellegű tigrisbukfenceket és szaltókat mutathatunk be (kíváncsi vagyok a jó öreg Tommy Lee Jonesnak mennyit kellett volna pluszban fizetni, hogy ilyesmiket bevállaljon a filmben...). Ezek a bukfencek amúgy könnyen tovább bonyolíthatják azt a problémánkat, hogy merre is lövünk most tulajdonképp – mert hogy merre néz az általunk irányított figura, az nem mindig elégséges támpont.

Úgy látszik, a játék költségvetésében



■ Engedd csak le a pajzsod, öcsi!

még Will Smith és Tommy Lee Jones hangjának szerepeltetésére se volt elég pénz, a helyettesek viszont még csak nem is hasonlítanak az eredetiekre. (Nos, ha már itt tartunk, akkor nemcsak a hangjuk, de az ügynökeink játékbeli megjelenítése sem az igazi – így végül is klappolnak a dolgok...) A játék már normál fokozatban igen nehéz, így a hard fokozat csak az igazán penge játékosoknak ajánlott. A gond az, hogy a játék negyedannyira sem szórakoztató, mint amennyire nehéz, ráadásul a gügye sztori – jó, a filmé sem volt sokkal magasröptűbb – nem igazán motiválja a játékost a tengernyi idegen le-



■ Tájkép csata közben

mészárlására. A három élet igen hamar el tud fogyni, és a continue használata után ismét a pálya legelején találjuk magunkat, ami elég hervasztó egy idő után. Ha már ennyire keményre tervezték a játékot, holmi save-helyeket igazán elhinthettek volna a pályákon.

Így hát be kell látnunk, hogy a MIB2 sem játéktechnikailag, sem audiovizuálisan nem egy kiemelkedő darab – a Melbourne House-tól ennél többet vártam volna. Tetszeni maximum azoknak fog, akik élnek-halnak az ilyen shooter-kütyükért, és kedvelik a joypadot próbára tévő kihívásokat. Mindenki más számára erősen kerülendő.

Draco
draco@chello.hu

■ POZITÍVUM

■ Ha volt is ilyen, én többórányi keresgélés után sem találtam meg...

■ NEGATÍVUM

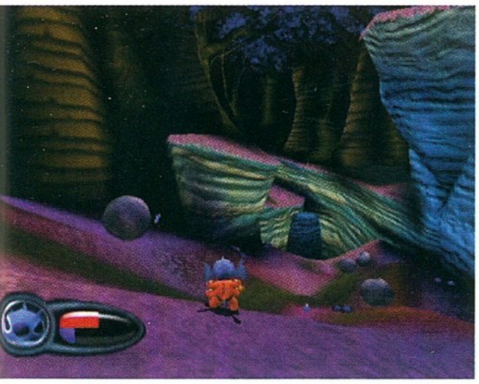
■ Unalmas és ronda...
■ ...ennek tetejébe nehéz is...
■ ...így letörik az ujjad, mire végigviszed

■ BARÁTOK KÖZT

Spiderman – The movie	02/06	79%
Eve of extinction	02/05	72%
Men in black – Alien Escape		

GRAFIKA	58 %
HANG	46 %
ÉRTÉK	52%

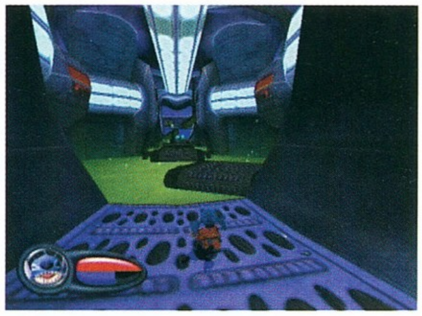
■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.mib2game.com



■ Ha nem vigyázunk, a Rolling Stones lenyom minket...



■ Ez egy jellemző kameraállás – sokat mutat, nem?



■ Itt fog a 626-os kísérleti alany legördülni a futószalagról – bele a savba...

DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626

■ A NÉGYKEZŰ FÉLESZŰ

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ DISNEY INTERACTIVE FEJLESZTŐ HIGH VOLTAGE MEGJELENÉS 2002.06.19. NTSC

Nem újdonság, hogy a Disney, minden egészestés rajzfilmjének megjelenésekor a filmből készült játékokkal „lepi meg" a konzoltulajdonosokat. Így a Playsationös Lilo & Stitch után a PS2-tulajdonosok is megkapják a maguk Disney-porcióját a Stitch: Experiment 626-al. Az, hogy ez a játék a rajzfilmből készült volna, az nem egészen stimmel – inkább annak előtörténetének nevezhetnénk. Itt még Stitch sem Stitch, csak simán Jumbi Jookiba, a gonosz géniusz génkísérleteinek egyik terméke, avagy a 626-os kísérleti alany. Viszont igen jól sikerült produktum, aki minden tekintetben tökéletesebb, mint az előző kedvenc (a 621-es), akit Jumbi Jookiba ettől fogva már csak háziszolgai minőségben alkalmaz a továbbiakban. Nem meglepő, hogy ez a 621-esnek nem igazán tetszik, és érthető módon neheztelni kezd az utódjára. Az érdemi munka immár Stitch-é, ami DNS-minták különböző világokról történő begyűjtéséből áll, hogy mestere tovább folytathassa a kísérleteit.

Nos, érdekes módon Disneyék szerint úgy gyűjtünk DNS-mintákat, hogy szerteszéjjel lövünk mindent, legyen az akár szikla, doboz, avagy kristályformáció. Kezdetben ehhez egy fegyver áll a rendelkezésünkre, ám Stitchnek nem véletlenül van négy keze – képes mind a négybe fegyvert fogni, és így körülbelül a Halálcsillaggal megegyező pusztítókapacitás birtokában tud „DNS-mintavételezni".



■ Stitch a kihagyhatatlan savfürdője előtt

Így tehát kapnánk egy jópofa, kissé idióta lövöldözős játékot, a „lőj le minden ellenséget – ezekből nincs is olyan sok –, robbants fel, pusztíts el mindent, amit lehet"-kategóriából. De nem csak ennyi az egész (sajnos), vannak a játékban platformos részek, és a helyzet itt már korántsem olyan vidám. Ugyanis a kamerakezelés valami csapnivalóan rossz. Jó, tudom, nem született még olyan 3rd person játék, amelyikben ez tökéletesen lett volna megoldva – de ez, amit itt látunk, azért mégis csak iszonyat gáz! Mindaddig nagyjából átlátható a dolog, amíg nagy térben és nagy felületeken mozgunk, ám ahogy szűk folyosókon vagy kisebb platformokon kellene boldogulnunk, teljesen elveszünk, nem látjuk át, hogy hol vagyunk, és hova tudunk eljutni egy ugrással. Számtalanszor vettem Stitch-csel savfürdőt, illetve estem vissza a futószalagok legaljára csupán azért, mert kénytelen voltam a pocsék kameranézet következtében találomra ugrálni (ami persze elég ritkán sikerült). Ez nem kicsit frusztráló hosszú távon – jobban járt volna mindenki, ha a kedves készítők maradnak a futkározós/pusztítós stílusnál, a platformokat meg hagyták volna a bánatba.

Grafikai téren eléggé lepusztult kinézetet nyújt a játék: ahhoz képest, hogy a cél a pusztítás és a rombolás, ezek megjelenítése igen szegényesre sikerült, sehol egy lélegzetelállító effekt, eléggé B kategóriás színezetű az egész. A hangok és a zenék valamennyivel jobban sikerültek, minden feladatot szépen elmagyaráz nekünk Jumbi Jookiba, ha kívánjuk, akár többször is.

A játék folyamán kibontakozó történet – eltekintve persze az alapvető debilitásától – jó képet ad a 626-os számú kísérleti alany életének abból a részéből, mikor még nem Stitch volt, hanem csak egy pszichopata pusztítógép. Más kérdés, hogy egy olyan filmből, ami azt mutatja be, hogy egy elmebeteg létformából hogyan lesz egy gyermek segítségével „normális" valaki, valóban jó ötlet-e egy olyan játékot készíteni, amelyben Stitch pszichopata lénye és a pusztítás a főszereplő. Kisebb gyerekeknek inkább ajánlanám a sima Playstationös Lilo and Stitchet, ez a játék inkább annak a korosztálynak való, akik már a pergősebb, akciódúsabb játékokat kedvelik, és nem tartják „cikinek", hogy egy Disney-játékkal játszanak.



■ A vérengző nyulat a Gyalog Galoppból kérték kölcsön

Draco
draco@chello.hu

■ POZITÍVUM

- Korrekt előtörténet a rajzfilmhez
- Önfeledt pusztítás
- Stitch figurája

■ NEGATÍVUM

- A kameramozgatás
- Lepusztult grafika
- A rejtett dolgok megszerzése igen nehéz

■ BARÁTOK KÖZT

ONI	01/04	85%
MDK2 Armageddon	01/05	81%
Disney's Stitch – Experiment 626		

GRAFIKA	64 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	71%

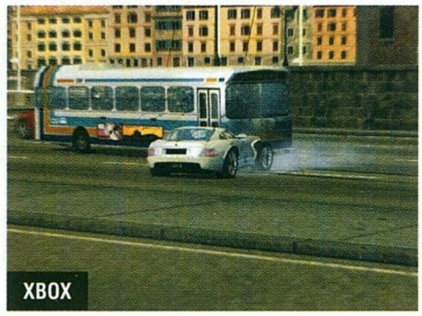
■ 1 játékos ■ PAL ■ www.disneyinteractive.com



■ Amíg látom őket, addig még van remény



■ Így keletkeznek a tömegkarambolok



■ Busszus kulcs, ezt elbénáztam

BURNOUT

■ PADLÓGÁZZAL

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** ACCLAIM **FEJLESZTŐ** CRITERION GAMES **MEGJELENÉS** 2002.05.03 PAL

Márciusi számunkban már beszámoltunk a Burnout PS2-es verziójáról, és nemrégiben volt szerencsénk tesztelni a GameCube-os illetve az Xboxos kiadásokat is. Mivel észrevehető különbségek vannak az eredeti és az új változatok között, úgy döntöttünk, hogy újra elvisszük egy körre mindhárom verziót, hogy kiderüljön, melyik a legjobb, egyúttal szeretnénk segíteni azon szerencséseknek, akik több konzollal bírnak és nem tudnak választani a három Burnout között.

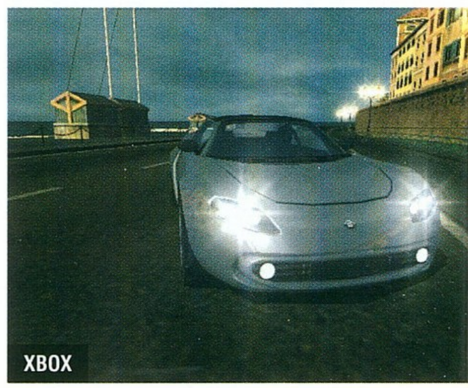
Akinek esetleg kimaradt az életéből a Criterion játéka, az meglehetősen sokat vesztett: egy teljesen játéktermi hangulatú és kezelésű játékról van szó, ahol igen egyszerű a feladatunk: időben be kell érnünk a célba. Ennek a legfőbb akadálya a közúti forgalom – minden pályán körülbelül 400 mazsola vezetget, minden ostoba szabályt akkurátusan betartva. Sajnos ezt feltételezik rólunk is, ezért sokszor meggyűlik velük a bajunk: mi ugye nem törődünk a közlekedési lámpákkal, így aztán sűrűn találkozunk majd keresztirányú forgalommal. Szerencsére nem végzetesek a karambolok: bár a több szögből klasszul visszalassított jelenetek során a kocsink teljesen eldeformálódhat, pár másodperc elteltével karcolásmentes állapotban száguldhatunk tova. Noha ez a koncepció talán nem villanyoz fel mindenkit, a végeredmény mindenképpen dicséretre méltó lett – még egyetlen játékban sem volt meg ennyire az az érzésünk, hogy tényleg egy feltuningolt sportkocsival vágtatunk a zsúfolt autópályán – néhány jelenet simán elmenne bármelyik hollywoodi filmben. Igazság szerint ezt át kell élni, a képek nem tudják visszaadni például azt, amikor éppen sikerül elsuhanni két kamion között, aztán meghalljuk, hogy a mögöttünk loholó autónak ez már nem jött össze; vagy amikor egymást lökdösve száguldunk egy haverunkkal 180-as tempóval egy sikátorban, és amikor felbukkan egy szembejövő jármű, akkor mindenki megpróbálja a másikat kikészíteni.

Miután így kilelkendeztem magam, rá is térnék a legszembetűnőbb különbségre a három verzió között: a grafika bizony sokkal szebb GC-n és Xboxon, mint PS2-n. Az idegesítő pixelek (vagy ahogy Sakman tesó mondaná: a „zizik") eltűntek, köszönhetően az anti-aliasingnak: a házak széle teljesen sima, és ettől maguk a kocsik is jobban festenek. Ráadásul a két újabb gépen a tájat borító textúrák minőségét is megnövelték, az épületek sokkal életszerűbbek lettek. Ezenfelül az Xboxos Burnout rendelkezik még néhány vizuális trükkel, nevezetesen pár helyen az utak felületét bump-mapping effekt teszi „rücskössé", a kocsikat felruházták valós idejű tükröződéssel (csak a tájat látjuk halványan a kasztnin, a többi járművet nem) és sokkal finomabb – azaz egyáltalán nem szögletes – árnyékokkal (egyébként ilyen téren a GC-s változat is jobb, mint a PS2-es). A hi-tech cuccok birtokában levő olvasók figyelmébe ajánlanám, hogy mindkét új változat támogatja a modern tévék progressive scan-módját, ráadásul az Xboxos Dolby Digital 5.1-ben szól.

A látványban tetten érhető komoly, illetve a hangzásban megtalálható elenyésző különbségen kívül az egyes verziók között tulajdonképpen nincs eltérés. Nincsenek bónusz kocsik vagy pályák, esetleg videók az újabb verziókban, ráadásul a többjátékos mód semmit sem fejlődött: hiába a négy kihasználható kontroller, csak ketten játszhatunk egyszerre. Nagyon apró különbségek persze vannak még: például PS2-n a jobb analóg karral nem lehetett fékezni és gyorsítani, most ezt be lehet kapcsolni (semmivel nem jobb, mint az alapbeállítás). A kontrollerekből adódóan a kezelés is különbözik egy kicsit, Xboxon az analóg L és R gombokkal finomabban lehet fékezni, GC-n pedig élesebben kanyarodik a kocsi. Ezenfelül a GC-s változat ugyanazon a tévén, ugyanolyan beállításokkal észrevehetően sötétebb, mint két társa – persze ezek már olyan nüansznyi dolgok, amik szinte senkit nem fognak befolyásolni.



■ Kis gyűjteményünkben jól látszik, hogy a három konzolon hogyan térnek el az árnyékok



■ Szegény fényképész megpróbált félreugrani...

Végszóként annyit tudnék mondani, hogy bármelyik konzolod is van, érdemes beruházni a Burnoutra – amíg megszerzel minden autót, addig eltelik legalább tíz óra, utána pedig lehet szórakozni egymás ellen, ami rendkívül szórakoztató. A három verzió közül a legtöbbet az Xboxos nyújtja: ez a változat töltöget a legkevesebbet és bármennyi karambolt elmenthetünk, nem korlát a szűkös memóriakártya – optimális helyzetben ezt ajánlom. Grafikailag a GC-s verzió is többet tud a PS2-esnél, de még egyszer hangsúlyoznám: mindegy hogy milyen platformon, de megéri kipróbálni a Burnoutot – nem fogod megbánni!

Grath
grath@mail.datanet.hu

■ POZITÍVUM

- **Fantasztikus versenyeket lehet vívni ketten**
- **Fejlesztettek a játékon a PS2-es verzió óta**
- **Élethűen viselkedő gépi intelligencia**

■ NEGATÍVUM

- **Egyjátékos módban hamar unalmassá válik**
- **TÚL SOKAT azért nem fejlesztettek rajta a PS2-verzió óta**
- **Kevés a pálya**

■ BARÁTOK KÖZT

Burnout (Xbox)		
Burnout (GC)		
Burnout (PS2)	02/03	88%

GRAFIKA	85 %
HANG	71 %
ÉRTÉK	89%

■2 játékos ■PAL ■ www.acclaim.com/games/burnout

CIRCUS MAXIMUS

BUKÁS A MAXIMUMON

TÍPUS VERSENY KIADÓ ENCORE INC./THQ FEJLESZTŐ KODIAK INTERACTIVE MEGJELENÉS 2002.07.05. PAL

Amióta világ a világ, emberi fajunk egyik legjellemzőbb sajátossága, hogy tagjai igyekeznek valamiben lepipálni a másikat – lehetőleg úgy, hogy arról mindenki tudomást szerezzen. Történelmünk hajnalán e művelet leginkább a nyilvános agyonverés formájában jelentkezett,



Úgy tűnik, Bíró Ica is indult a játékokon

amelyet a civilizáció elterjedésével lassan kiszorítottak a szervezett versenyek. Igaz, ez utóbbiak semmivel sem voltak kockázatmentesebbek, ráadásul egyes elemeket változtatás nélkül építettek be eszköztárukba. Legnyilvánvalóbb példa erre a Római Birodalomban nagy népszerűségnek örvendő, gladiátorjátékok elnevezés alatt futó szervezett emberölés, amelynek kifinomult sokszínűsége és változatossága azóta számtalan művész és államférfi munkáját megihlette.

A jelek szerint e véres múzsa a Kodiak játéktervezőit sem kerülte el, mindenesetre a THQ által kiadott, legújabb, Circus Maximus névre hallgató produktumuk az ókor egyik közkedvelt sportágát, a Ben Hurből ismerős fogathajtó-versenyt dolgozza fel. Ám szerencsére azok is könnyen eligazodnak majd rajta, akik hanyagolták e jeles művet – hiszen a játék lényege pofonegyszerű: kétlovas fogatunkkal elsőként átlépni a célvonalat. A történelmi koncepción túl pedig csak annyiban tér el a műfaj szabványától, hogy a sofőr mellett külön személyzet gondoskodik a riválisok, úgymond „technikai" akadályoztatásáról.

A Római Birodalom pályakezdő hajtójaként gyakorolhatunk szimpla, „barátságos" futamokon, vagy az élet sűrűjébe fejest ugorva, nekivághatunk a birodalom legendás stadionjaiban zajló, pénzdíjas bajnoki tornának. A bajnokság során kétféle, egymást váltakozva követő versenyszámban tehetjük próbára szakmai felkészültségünket. Az első, a frappánsan csak „szabadfogású fogathajtásnak" nevezhető mérkőzés győztese a négy induló közül az, aki elsőként és egy darabban érkezik a célba – akár gyorslábú lovainak, akár a többi jármű tengelytörésének köszönhetően. Az összetörés persze csak jelképes, pusztán egy kissé visszaveti a jóembert, aki így 100 dínár levonása fejében, új kocsival, és némi hátránnyal startol. A nyertes markát 1500 dínár üti – na meg az esetlegesen totálkárosra tört ellenfelkért járó jutalom. A futamokat addig ismételjük, amíg össze nem gyűlik a következő stadion nevezési költsége. (Ez egyre magasabb, Cyprusért 7000 dínárt, az azt követő Alexandriáért pedig már 18000 dínárt kérnek, de természetesen ezzel párhuzamos arányban növekszik a verseny győztesének járó díj is.) Ha megvan a lé, mielőtt búcsút inthetnénk, még meg kell védenünk elsőségünket a második típusú számban, a viadalban is. Ennek során az győz, aki a leghamarabb lever öt szekeret, amelyet a versenyzők szimbóluma mellett kigyúló kis koponyákkal jeleznek.

Természetesen harcosunk delegálása, a jármű, a lovak, sőt, a hajtó kiválasztása is a mi feladatunk. A lehetséges hat típusban, kezdve a zebrák húzta afrikai csapattól, a kommersz görögökön át, az erősen domina megjelenésű



Ezt nevezem csúcsforgalomnak

amazonokig minden vonal képviselve van. A harcosok sajátos, eltérő stílusban verekednek: pl. Aurora, az amazon láncos buzogányával, illetve az afro-római Kalunga törzsi fegyverével ugyancsak közelre, de gyorsan támad, a görög Talos háromágú szigonya viszont lomha szerszám, de messzire elér. A könnyű kocsik jól gyorsulnak, de könnyen felborulnak, a gyors lovak hamar kimerülnek, stb.

Miután rátaláltunk kedvencünkre, kezdődhet a neheze, az irányítás kitapasztalása. Ez ugyancsak nehézkesre sikeredett, a kontroller gyakorlatilag mindegyik gombjához valamilyen létfontosságú funkciót rendeltek. Külön kanyarodunk a kocsival és külön a lovakkal – ha ezt nem jól hangoljuk egybe (az esetek túlnyomó része ilyen), csúnya zakózás a vége. Váltogathatunk, hogy éppen a hajtót (azaz a járművet), vagy a harcost forgatjuk-e az analóg karral, emellett összesen négyféle támadás és egy blokkolás kivitelezését is észben kell tartanuk.

Ám nem az agyonbonyolított irányítás az egyetlen gond a játékkal, ennél sajnos alapvetőbb hibákat is felfedezhetünk. Például kb. már a harmadik kör tájékán feltűnő, hogy hiába a sok, elvileg jelentősen lelassító felboru-



Ebben a jelenetben bizony sokszor gyönyörködhetünk

lás, az agresszív stílus, a sebességet látszólag többszörösére növelő gyorsítók felszedése, ennek dacára az összes versenyző egy bolyban halad, ha valaki mégis nagyon (értsd: egy kanyarral) lemaradna, szinte azonnal behozza hátrányát. Ennek következtében a győzelem szinte kizárólag az utolsó kanyar sikeres bevételén múlik, ami azért – valljuk be – meglehetősen lelombozó. A másik, a játék egészéből áradó blőd „hollywoodizmus": pl. a gladiátorok közt – az indiánok kivételével – mindegyik mai amerikai kisebbség gondosan képviselve van, a helyszínek dizájnjából ítélve nagyon nem forgathatták a történelemkönyveket (pl. mit keres a Stonehenge Cipruson, avagy stadion a peremvidéken lévő Britanniában?). Ezek után már meg sem merem kérdezni, hogy a többi gladiátorjáték vajon miért nem kapott szerepet... Hiába a szép grafika, a vicces hangeffektek és beszólások, a Circus Maximus, fent említett hiányosságai miatt – legalábbis a játéktörténelembe – csak egy említésre alig méltó, gyengécske versenyként fog bevonulni. A játék egyébiránt Xbox-exkluzívként indult, de később a Sony is kivetette rá a hálóját, mert jó projectnek tűnt – sajnos a végeredmény nem igazolta ezt a döntést.

Lysergize
lysergize@excite.com



Ki mondta, hogy a lovak állva alszanak?

POZITÍVUM
- Az alaptéma meglehetősen egyedi
- Izgalmas és pörgős versenyek
- Nem maradt Xbox exkluzív

NEGATÍVUM
- Nem eléggé történelemhű
- Minden tekintetben közepes a kivitelezés
- Sajnos PS2-re is megjelent

BARÁTOK KÖZT

WipeOut Fusion	02/03	92%
Star Wars Racer Revenge	02/04	72%
Circus Maximus		

GRAFIKA	77 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	66%

1 játékos ■ PAL ■ www.hailrome.com

BRITNEY'S DANCE BEAT



■ ÜGYETLENEK KÍMÉLJENEK!

TÍPUS RITMUSJÁTÉK KIADÓ THQ FEJLESZTŐ METRO GRAPHICS MEGJELENÉS 2002.05.09. NTSC



■ Mondtam, hogy vannak a dolognak buktatói



■ ...most pedig a tigris és csimpánz alapállással kezdjük



■ Mi BÁRMIT megteszünk, csak hogy a háttértáncosaid lehessünk

Miután a filmszakmában is szép sikert aratott az amerikaiak kis üdvöskéje – Britney önéletrajzi ihletésű, az Álmok útján című filmjét az év elején mutatták be a mozikban – csak idő kérdése volt, hogy mikor tűnik fel valamilyen konzoljáték a hölgyemény nevével fémjelezve. Nos, imáink meghallgatásra találtak, ugyanis a Metro Graphicsnek köszönhetően kedvenc PS2-nkön is kezünkbe kaphatjuk – mármint a játékot.

Talán nem fogunk túlontúl meglepődni azon – elvégre egy sikeres és szép énekesnőről van szó –, hogy nevét egy ritmusjátékhoz adta, amely ráadásul nem is sikerült annyira rosszul.

Miután elindítottuk a játékot, magával Britneyvel találkozhatunk, aki elmondja, hogy új turnéjához keres háttértáncosokat, és arra buzdít, hogy vágjunk bele. Nos, vágjunk bele, mit veszíthetünk?

Mint a ritmusjátékoknál megszokhattuk – ezúttal is a négyzet, a háromszög, a kör és az iksz gombok folyamatos és a kellő időben történő nyomkodása lesz a feladatunk. A képernyő bal alsó sarkában található kör alakú kijelzőn követhetjük nyomon, hogy mikor melyik gombra kell rátapadnunk – és hogy megnehezítsék az életünket, előfordul, hogy a négy említett gombbal egyidejűleg még az iránygombokat is kezelésbe kell vennünk. Ez eleinte nem lesz nehéz feladat, viszont idővel olyan sűrűvé válik a program, hogy bizony megfordul az ember fejében, hogy belevágja az irányítót a tévébe. Persze akinek rendelkezésére áll a táncszőnyeg (nyilván kis hazánkban sok ilyen emberke van...), annak nem kötelező vesződnie azzal, hogy melyik gombot nyomkodja, ők inkább arra figyeljenek, nehogy összeakadjon a lábuk – a DVD borítóján igazán elhelyezhettek volna egy „Ártalmas az egészségre!" matricát.



■ Doktor úr, a melleim pedig ekkorák legyenek...

Britney pályafutásának talán öt legnépszerűbb dalát találhatjuk meg a lemezen: a „Baby One More Time", az „Oops!...I did it again", a „Stronger", az „Overprotected", és az „I'm slave 4U" című szerzeményeket. Mint már említettem, a dolgunk nem más, mint bebizonyítani, hogy mi vagyunk a legjobbak – és bekerülni a sztár háttértáncosai közé.

A menüpontban hat átlagos képességű táncos – a japán Elisa, az afroamerikai Rob, a nyúlánk Leana, a laza Dan, a latin Enrique és az energikus Carla közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabb emberkét. Miután sikerült túljutnunk e nehéz feladaton, akár hozzá is foghatunk a játékhoz. A gyakorlás menüpontban nem érdemes sokat időzni – talán ha egy számot érdemes végigtáncolni, csak hogy begyakoroljuk a program kezelését.

A meghallgatások helyszínéül nagyon frappáns terepeket sikerült a készítőknek alkotni, mind az öt számnak megvan a saját kis táncterе a kellő körítéssel (egyszer a kínai Nagy Falon forgolódunk a saját tengelyünk körül, aztán egy másik számnál mintha egy óriási látványakváriumban táncolnánk), a falakon pedig kivetítők és TV-képernyők láthatók, ahol az éppen aktuális klipet játsszák. A kamera nézőpontja automatikusan változik és nem fix helyzetű – a programozók úgy oldották meg, hogy mind a két, egymással küzdő és egymás eredményeit túlszárnyalni próbáló versenyző látható legyen egyszerre a képernyőn. A meghallgatások ugyanis vs. formájában zajlanak – a másik öt versenyzőt kell letáncolnunk a színpadról, ha pedig mi vagyunk a továbbjutók, akkor továbblépve a következő számra értelemszerűen sokkal gyorsabb ritmusra és ügyesebben kell kezelnünk a kontrollert. Abban az esetben, ha kimagaslóan jó teljesítményt nyújtunk (legalábbis a gép megítélése szerint), karakterünk átvált magára Britneyre, és néhány ütem erejéig magával a sztárral táncolhatunk. Egy számláló azt méri, hogy milyen számú gombnyomást hajtottunk végre hiba nélkül (ha rontunk, újraindul) – gyakorlatilag így lehet a játékból előhozni az igen értékes kombókat, amelyeket különböző, pofás kis látványeffektek is kísérnek (bár néhány azért elég zavaróan hat). Ami még szimpatikus talán a játékban, az az, hogy tényleg a klipekben szereplő koreográfiát kell nekünk is bemutatnunk, nem valami három mozgásból összeütött kis boogie-t kell előadnunk. Minden sikeres szintlépésért pontokat kapunk, amelyeket beválthatunk Backstage belépőkre, amivel koncertrészleteket és egyéb érdekességeket vehetünk szemügyre a megfelelő menüpontba lépve.

Összegezve a leírtakat, a játék nem sikerült túl rosszra – ennek ellenére még egyszer nem kérnék belőle. Annak ellenére, hogy a táncosok animációja ugyan szépen modellezett, a hátterek pedig szintén nem hagynak kívánni valót maguk után, csak Britney- és ritmusjáték-rajongóknak ajánlom.

Anit@
anita@ipma.hu

■ POZITÍVUM

- Teljes verzió a számokból
- Mozgalmas hátterek
- Jól animált táncosok

■ NEGATÍVUM

- Néha túlontúl nehéz
- Idővel azért feltűnik, hogy talán már nem kéne „One more time"

■ BARÁTOK KÖZT

Space Channel 5	02/05	83%
Gitaro Man	02/05	76%
Britney's Dance Beat		

GRAFIKA	76 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	73%

■2 játékos ■NTSC ■ www.thq.com

PRYZM: CHAPTER ONE THE DARK UNICORN

SZARVASHIBA

TÍPUS AKCIÓ-PLATFORM KIADÓ TDK MEDIACTIVE FEJLESZTŐ DIGITAL ILLUSIONS MEGJELENÉS 2002.06.11. NTSC

Képregényből készült játékkal többnyire kasszasikert könyvelhet el a kiadó – már ha eléggé híres a képregényhős, és az átlagosnál kicsit jobb a program. A TDK Mediactive is erre alapozhatott, mivel új játéka, a Pryzm: Chapter One - The Dark Unicorn az angol nyelvű területeken ismert képregényt dolgozza fel. A külső nézetű akciójáték Luminartia bájos világába kalauzol minket, ahol unikornisok, trollok, tündérek, gnómok élnek békés egyetértésben. Ám egy nagyravágyó fekete egyszarvúnak, Zaratunak köszönhetően egy nap oda lesz az idill, és egy titokzatos betegség kezdi ki a világ öt birodalmát: akit e ragály megtámad, gonosz szörnnyé változik. Mondanom sem kell, hogy e szörnyű kór felszámolása a tisztelt játékos nyakába zúdul: a fehér unikornissal, Pryzmmel és a rajta lovagló troll mágussal vághatunk bele járványügyi tevékenységünkbe.

Küldetésünk első lépéseként egy megkerülhetetlen kiképzés keretében rögtön megismerkedhetünk a furcsa pár irányításával. A felkészítés legapróbb részletekre is kiterjedő alapossága könnyen azt a reményt keltheti a gyanútlan játékosban, hogy végre egy igazán kemény kis játék akadt az útjába – már ha ennyit kell előtte gyakorolni.

A rózsaszín köd azonban már az első pályán szertefoszlik, amikor is ráébredünk, hogy az időigényes kiképzés ellenére tulajdonképpen halvány lila gőzünk sincs arról, hogy mit is kéne csinálni. Támpontok híján teendőnkről csupán az „amit nem lehet felvenni, azt lelőjük"-elv követésével, számtalan elhalálozás árán bizonyosodhatunk meg. Kétes vigasz, hogy gyakorlatilag ez lesz az egyetlen logikai erőfeszítés az egész játék során.



Vigyázat, a gyerek harap!



Itt az egész óvoda



Külseje alapján tökfélével állunk szemben



Nem túl vendégszeretők a gnómok itt errefelé

Az egyes szinteken szám szerint hat, elszórtan elhelyezkedő óriási virágot, valamint maroknyi lődörgő szörnyet találunk, akik láthatóan mindenre hajlandóak jobblétre szenderítésünk érdekében. Ez utóbbiak egyébiránt az adott vidék önmagukból kissé kifordult rendes polgárai, bizalomgerjesztő külsejüket és viselkedésüket a misztikus ragálynak köszönhetik. Mágiánkkal ugyan visszaváltoztathatjuk őket eredeti alakjukba, ám ha továbbra is a fertőzött területen tartózkodnak, csak Sziszifosz dicső példáját követjük. Tartós megoldást a föld megtisztítása biztosít, amelyet az egyes vidéket befolyása alatt tartó, rosszindulatú virágok móresre tanításával érhetünk el. Bűverőnket e vérszomjas növényekre zúdítva a méregfelhőt okádó, vörös szirmokat rövidesen barátságos kék váltja fel, a jó útra tért kétszikű körül pediglen szép fokozatosan kizöldül a táj. Az egészséges környezet természetesen sem ránk, sem a szörnyekre nem marad hatás nélkül, akik eredeti alakjukat ezúttal végleg visszanyerve, boldogan ugrabugrálnak a pázsiton. Mi pedig megcsappant élet- és varázserőnket tölthetjük fel a füvön álldogálva. (A műfajnál megszokott módon előbbi szintjét kék, utóbbiét rózsaszín lombikkal szimbolizálva ellenőrizhetjük.) Miután mind a hat virágot sikerült meggyőzni a kék szirmok előnyeiről, továbbléphetünk a következő szintre, ahol a változatosság kedvéért pontosan ugyanez a feladatunk.

Virágról virágra, pályáról pályára haladunk előre, megtisztítva tetszés szerinti sorrendben a trollok, a gnómok, az elfek és a nimfák birodalmát, öt szint kitakarítása után mindegyiknél egy-egy főellent, majd végül – mily meglepő – magát a fekete unikornist kólintjuk fejbe. A rettenetes monotóniába csak az hoz némi változatosságot, hogy a négy különböző birodalomban másfajta rémek ellen veszszük fel a harcot, és varázslataink is másképp mutatnak. Ám ez csak felszínesen igaz, sajna néhány percnyi játék után már simán felismerhetők a sémák: a nők lövöldöznek, a férfiak kalapálnak, a gyerekek meg levakarhatatlanul ránk ragadnak, és harapnak (egyébként garantáltan őket fogjuk utálni a legjobban). A varázslatok pedig még primitívebbek (ha lehet ezt még egyáltalán fokozni): unikornisunk szarvából bénító sugarat (jég, villám, fény stb.) lőhet, troll mágusunk viszont botjából területre ható, viszonylag nagy energiát fogyasztó bűvöléseket (tűz, jégeső, örvény, stb.) csihol.

Az egyhangú küldetéseken túl még nehéznek sem mondható a játék, az ugrálós részek még a platform műfajában járatlanoknak sem jelenthetnek igazi kihívást. Egyedüli problémát a paci háta mögé rögzített kameraállás okozhat, ugyanis így könnyen elkerülheti figyelmünket egy-egy sunyi hasadék. Joggal merül fel a kérdés, hogy kiknek szánták művüket a fejlesztők, mivel időseknek túl könnyű, kicsiknek meg iszonyatosan monoton. Ráadásul még a grafika sem egy nagy durranás, nagy jóindulattal is csak közepesnek mondható, így szó sincs arról, hogy ez talán dob rajta valamicskét. Mindezek mellett a legnagyobb gázt a játék címe rejti, gyanús, hogy nem ússzuk meg folytatás nélkül. Mindenesetre ezt legalább nem lesz nehéz felülmúlni…

Lysergize
lysergize@excite.com

POZITÍVUM

- Egyszerű feladatok
- Könnyen elsajátítható irányítás
- Fantasy alaptéma

NEGATÍVUM

- Gyenge nehézségi szint
- Bugyuta történet, monoton küldetések
- Közepes grafika

BARÁTOK KÖZT

Shifters	02/07	71%
Warriors of Might and Magic	01/09	67%
Pryzm: Chapter One-The Dark Unicorn		

GRAFIKA	62 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	61%

1 játékos NTSC www.tdk-mediactive.com



videoeszközök
nap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá —
csakhogy ez az
változat már
scriptmotor
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
644 Ft
nintendo 64 · dreamcast · playstation 2 · playstation
Fókuszba
Műszaki Magazin

REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is? Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

REPLAYTIME



DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3
VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK

2000/01



FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2
VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT ENOUGH

2001/01



GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO ELDORADO
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

2001/02

REPLAYTIME



LUNAR 2
RECORD OF LODOSS WAR
SPEED DEVILS
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDORADO
BREATH OF FIRE4

2001/03



C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3
VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3

2001/04



FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH
VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

2001/05

REPLAYTIME



ALONE IN THE DARK 4
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE
VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH

2001/06



THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD
VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK IV

2001/07



GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
SONIC ADVENTURE 2
VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2

2001/08

REPLAYTIME



ONIMUSHA
TECHNOMAGE
STUPID INVADERS
SHADOW OF MEMORIES
VÉGIGJÁTSZÁS
SHADOW OF MEMORIES
STUPID INVADERS
DRACULA 2

2001/09



FLOIGAN BROTHERS
ZONE OF ENDERS
SOLDIER OF FORTUNE
LE MANS 24 HOURS
VÉGIGJÁTSZÁS
TECHNOMAGE
FLOIGAN BROTHERS

2001/10



KLONOA 2
THIS IS FOOTBALL 2
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA
VÉGIGJÁTSZÁS
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA

2001/11

PRISONER OF WAR
VÉGIGJÁTSZÁS

Néhány általános észrevétel

■ A reggeli és esti létszámellenőrzésnél kötelező a részvétel. Ha hiányzunk, a teljes tábort átkutatják utánunk, tehát nem igazán tudunk észrevétlenül dolgozni.

■ A lopakodásnál vigyázzunk arra, hogy ne rúgjunk bele mondjuk egy székbe vagy egy hordóba, ugyanis az őrök a zajokra is felfigyelnek. Havazásnál a lábnyomainkra is ügyelnünk kell. Ha ismeretlen helyre nyitunk be, először mindig kukucskáljunk be a kulcslyukon! A tolvajkulcs használatánál pedig kalkuláljunk azzal, hogy időbe telik az ügyeskedés. (Folyamatosan kell a gombját nyomni.)

■ Ha az őrök észreveszik emberünket, nem kell pánikba esni: elbújhatunk az ágyak vagy az autók alá, avagy bezárkózhatunk egy szekrénybe, s megvárhatjuk, amíg felhagynak a keresésünkkel.

■ Dobálható kavicsokat a kőrakásoknál tudunk felvenni, melyeket amúgy az egyéb tárgyakhoz hasonlóan fényes pontokkal meg is jelöl a játék. A kövekkel csak akkor érünk célt, ha olyan tárgyat találunk el vele, ami nagyot szól – és semmi esetre sem az őrt.

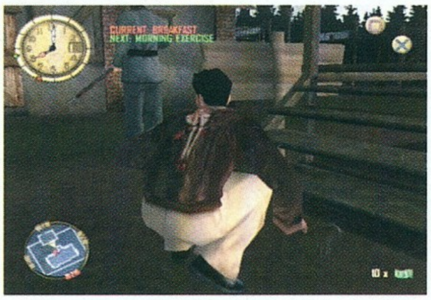
■ Amikor német egyenruhát öltünk (a tükröknél lehet átöltözni), vigyázzunk arra, hogy a magasabb rangú tisztek kiszúrhatnak minket, és kerüljük a feltűnő viselkedést: ne rohangáljunk, ne hurcoljunk magunknál furcsa dolgokat, és ne próbáljunk beszélgetni az őrökkel.

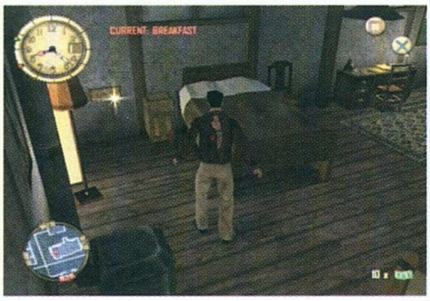
■ Ha több olyan dolog van nálunk, amivel célozni lehet, akkor célzás közben az L1-gyel válogathatunk a kavics, a távcső, a fényképező, vagy épp a csáklya közül.

■ A pause menüben csak akkor aktív a Time Skip, vagyis az időugrás opció, ha éppen olyan helyen vagyunk, ahol legálisan tartózkodunk, és nincs rajtunk semmilyen álca. Az akcióink alatt tehát nem lehet az órát pörgetni.

■ Amikor maximális teljesítménnyel fejezünk be egy szintet, és cheatet nyerünk, ne felejtsünk el állást menteni, mert csak úgy marad a birtokunkban. A csalások megnyerése mellesleg nem egyenlő az aktiválásukkal: a be- és kikapcsolásukhoz van rendszeresítve a Secrets menüpont.

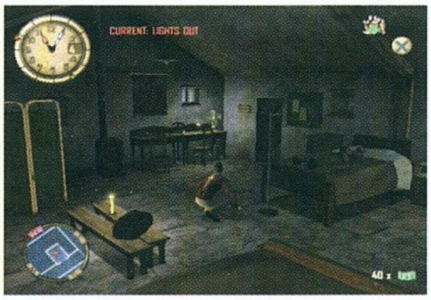
■ 1. FEJEZET: FOGSÁGBA ESÉS





A gyűjtőtáborba érkezésünk után pakoljuk le a málhánkat (aminek semmi jelentősége nincs): vigyük be az 1-es barakkba, a ládánkba. Jimmy O'Brien őrmesterrel beszélgetve hamar ráébredhetünk, hogy pénzre, azaz börtönvalutára lesz szükségünk. Vacsorázás helyett (ami a következő napirendi pont) ezért kerüljük meg az étkezdét, és hátul észrevétlenül másszunk át a kőfalon. Így a gyengélkedő épületéhez jutunk, s bent több mint elég értéket gyűjthetünk be. Másszunk vissza, és adjuk át az őrmesternek az általa kért összeget, cserébe kapunk tőle egy doboz cipőpasztát, amivel bekenhetjük az arcunkat (a műveletet a borotválkozó tükröknél van alkalmunk elvégezni), a valutával pedig lefizeti az egyik őrt, aki elfogásunk esetén majd visszalopja számunkra a cuccainkat. Ha tehát esetenként kudarcot vallanánk, ezután csak szólnunk kell az őrmesternek, s minden fontos cucc visszakerül a ládánkba. A pasztára az éjszakai kalandozásokhoz lesz szükség, merthogy időközben megérkezik a táborba a másodpilótánk, J. D. is, aki rögtön egy szökési tervvel áll elő: az éjszaka folyamán fel kéne lógnunk egy teherautó platójára. Úgy lássunk a terv megvalósításához, hogy az étkezde északi oldalánál másszunk át a német barakkhoz, s az épület alá beküszva kerüljünk az őr mögé, és nyissunk be. Némi valutát, és ami a lényeg: egy kulcsot csenhetünk el. Éjszaka érdemes nekifogni a következő lépésnek. Másszunk át a barakkunk mögötti kerítésen, és átvágva az úton bújjunk keresztül a szemközti kőfalon tátongó lyukon. A raktárnál, mielőtt még kilépnénk a fedezékünkből, várjuk meg, hogy a járőr leül és elszundít. Ekkor kedvező az alkalom kinyitni a raktárt, ahonnan egy pajszert vihetünk el. A feszítővassal feltörhetjük a sofőrök lakhelyének az ajtaját akár még ugyanezen éjszakán. A hálóhely szintén az úton van, (amin az imént átvágtunk) csak kicsit keletebbre. A börtönbarakkokhoz visszamászva kerülhetjük ki a járőröket. Az alvó sofőrnél óvatosan kell lopakodni, majd az épület túloldalán már csak egy katonát kell kikerülni, hogy felkapaszkodhassunk a teherautóra. Követ minket J. D. is, de a szökés elég rosszul sül el: a teherautó balesetet szenved, az elfutni próbáló barátunkat pedig lelövi egy bizonyos Stahl tábornok.

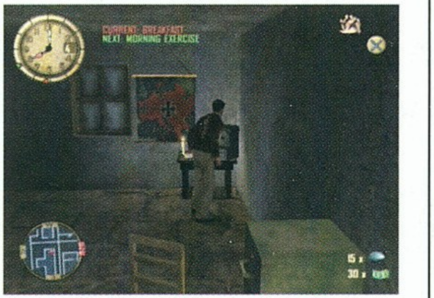




■ 2. FEJEZET: A HADIFOGOLY

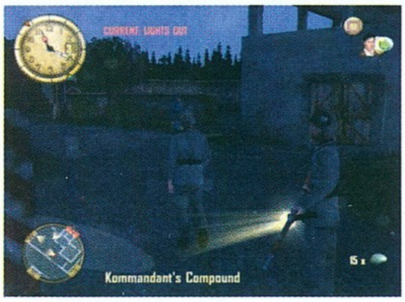


A szökési kísérletünk „méltó jutalmaként” a továbbiakban a Stalag Luft táborból kéne megszöknünk. Minthogy ezt a tábort szigorúbban őrzik, szervezettebb akcióra lesz szükség. A délutáni szabadfoglalkozás alkalmával (vagy lámpaoltás után) keressük fel a 4-es barakkot, ahol a Szökési Bizottság székel. Nem fogadják azonnal a bizalmukba az idegeneket, ezért előbb bizonyítanunk kell. Kapunk egy zeneszalagot (a ládánkból vehetjük ki a 2-es barakkban), amivel fel kéne vidítanunk a tábor lakóit. Az étkezde mögött találjuk az adminisztrációs irodát, s benne a kihangosítóberendezést – egyszerűen beslisszolhatunk a ki-bejárkáló őr háta mögött. (Ha mégsem sikerülne, a délelőtti sétánál találkozhatunk egy dagadt némettel, aki egy kevéske valutáért visszacsempészi hozzánk, és elrejti a foglyok zuhanyzójánál a szalagot.) A mulatság jól sikerül, viszont közben elfogják Harding ezredest, aki épp valami titkos iratokat akart ellopni. Ez a fontos küldetés ezért ránk hárul a továbbiakban. Segítségül kapunk egy kulcsot (ha netán elvennék tőlünk, a konyha pultja mögül lophatunk másikat), amivel – éjszakára időzítve a kiruccanást – felkereshetjük a mosodát a barakkoktól keletre. (Azon az oldalon helyenként hiányzik a kerítésről a szögesdrót, s az úton majdnem ugyanott, egy alacsony, rövid kerítésen átmászva kerülünk a mosodához.) Amennyiben lopunk egy egyenruhát (ugyanúgy használható, mint a cipőpaszta), nem kell annyira bujkálnunk: csak



a magasabb rangú tisztek fedezik fel a turpisságot. Szóval lássunk munkához: az étkezdétől jobbra helyezkedik el a főparancsnokság, benne Stahl irodájával. Miután beléptünk a házba, a szemközti ajtón menjünk tovább, s a konyha felől közelítsük meg a földszinti irodát. Az őr háta mögött osonjunk a könyvespolc mögé (a parancsnokot ugyanis nem lehet megtéveszteni az egyenruhával), majd amikor a nagyfőnök elindul a katona felé, azonnal sissünk az asztalhoz, és villámgyorsan csenjük el az iratokat. A konyhából menjünk fel az emeletre is, ott ugyanis találhatunk egy acél-

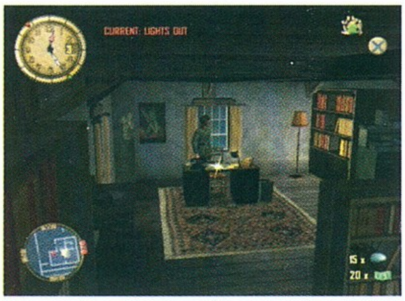
2. FEJEZET: A HADIFOGOLY



kulcsot (meg egy távcsövet is), amire majd később szükségünk lesz.

Visszatérve a 4-es barakkba a Szökési Bizottság tisztje megállapítja: egy titkos rakéta projekt terveit loptuk el. A dologról feltétlenül értesíteni kéne Londont, de a lopásra fény derül, s amikor a tervek után átkutatják a tábort, nem elég, hogy megtalálják azokat Hardingnál, de még szét is verik a foglyok elrejtett rádióját. Megérkezik Stahl tábornok is, aki Hardingot azonnal Colditzba küldi át. Szóval halaszthatatlanná válik egy szökés.

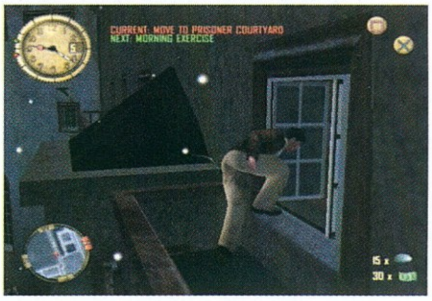
Szerencsére a bizottság már jelentős sikereket ért el egy alagút megásásában, viszont a dolog ott megakadt, hogy az alagút szellőztetéséhez egy fújtatóra van szükség. A szakácsnak van ilyenje, de az nem lát szívesen



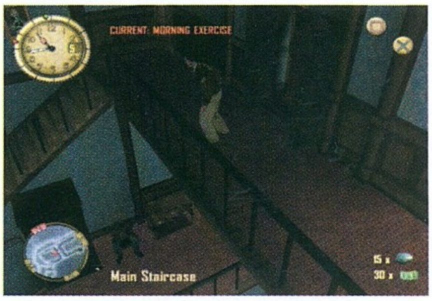
senkit a konyhájában. Vagy éjszaka, vagy a hátsó ajtón kell tehát megközelítenünk az étkezdét, utóbbi az acélkulccsal nyílik. A pultnak épp a másik végében van a fújtató, mint ahol a rézkulcs volt – a lelógó serpenyőknél hajoljunk le, különben zajt csaphatunk. A fújtatóval sajnos nem sokat érünk, mert amikor eljuttatjuk a bizottsághoz, a szökésnél az alagút beomlik. Viszont állítólag van egy régi alagút is a járműtelepnél, amin keresztül egy személy meglóghat: ezt kell végül felkeresnünk. Az adminisztrációs irodától nyugatra van a szerszámraktár, ahonnan eltulajdoníthatunk egy pajszert, majd az épület melletti lyukas falon átbújhatunk a járműtelephez. Több lelakatolt ajtót is találhatunk: a középső mögött van a csapóajtó, ami levisz az alagútba. Hősünk azonban ezúttal sem sokáig élvezi a szabad levegőt.



3. FEJEZET: COLDITZ KASTÉLY

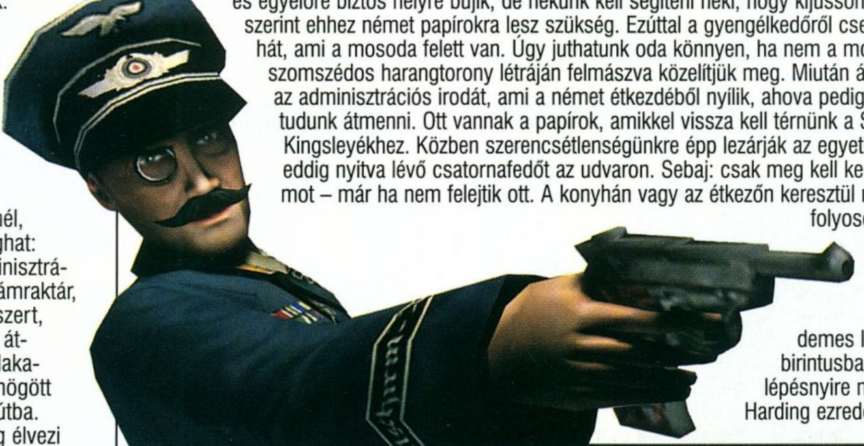


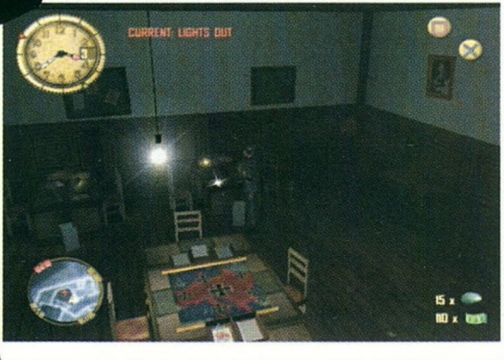
Szerencsére az emberünknél lévő tervmásolatok jelentőségét a Colditz kastély őrei nem látják, úgyhogy elégetik. A további teendők megbeszélése végett találkozni kéne Harding ezredessel, aki szintén Colditz vendégszeretetét élvezi. Mint az új fogolytársainktól megtudjuk, különös bánásmódban részesítik, ezért nem lesz könnyű beszélni vele. Őrei csak a szálláshelyén hagyják magára, ráadásul a „B" körletek bejáratánál folyamatosan ott áll egy strázsa, aki sosem tágít, és sosem alszik. Viszont állítólag létezik egy csapóajtó, ami az egyik „B" körletbe vezet, amit nem ártana megtalálni. Igencsak hosszadalmas kerülőutat kell bejárnunk egészen a színházteremig, és számos őr figyelmét kell ennek során elterelnünk, ezért tankoljunk fel kövekből. Az útvonal az alábbiak szerint alakul. A szokásos létszámellenőrzést követően reggelizés helyett igyekezzünk vissza az „A" körletekhez (ahol minket is elhelyeztek), ekkor ugyanis az őr a folyosón járőrözik, és elemelhetjük az asztaláról a tolvajkulcsot. (A kastélyban Johnson közlegénytől is vásárolhatunk ilyesfajta cuccokat.) Azzal rögtön kinyithatjuk balra az ajtót, s lépcsőkön keresztül felmehetünk a nyugati könyvtárba, ahonnan viszont ne menjünk feljebb, hanem irány az északi könyvtár, aminek a felsőbb szintjén (az ablakon át) kimászhatunk a tetőre. Onnan az út egyértelmű a felső folyosó ablakáig, amin bemászva ráakadunk egy lejáróra a színház balkonjához. Lent épp eligazítást tartanak a német katonáknak, s ott is marad belőlük néhány, ezért kissé körülményes bejutni a függönyök mögé – pedig hát ott vár ránk a csapóajtó. Harding körletét érdemes valamelyik étkezés idején megközelíteni, amikor nincs ott senki, s megvárhatjuk őt a szobájában. Minthogy a megbeszélést felfedezik, ezután még szigorúbb elzárásban részesítik az ezredest. Csak úgy tudjuk kiszöktetni, ha lopunk neki egy német egyenruhát. Éjjel az álkulccsal nyissuk ki az „A" körleteknél a folyosó végi ajtót, ami az udvar másik felére nyílik, ahol elméletileg nem tartózkodhatunk. Keressük meg a Laundry feliratú táblát, ami a mosodába vezető ajtót jelöli. A mosoda a földszinten van, jobbra, ahogy belépünk. Ott találhatunk egyenruhát, s a tükörnél azt magunkra is ölthetjük. Ezek után simán csak el kell sétálni az ezredeshez – az őr van olyan hülye, hogy azt higgye, ellenőrizni megyünk a foglyot.





Harding vissza akar szökni a Stalag Luft táborba, hogy megakadályozza a német rakéta kilövését, és egyelőre biztos helyre bújik, de nekünk kell segíteni neki, hogy kijusson az erődből. A társaink szerint ehhez német papírokra lesz szükség. Ezúttal a gyengélkedőről csenhetünk egy egyenruhát, ami a mosoda felett van. Úgy juthatunk oda könnyen, ha nem a mosodán át, hanem szomszédos harangtorony létráján felmászva közelítjük meg. Miután átöltöztünk, keressük fel az adminisztrációs irodát, ami a német étkezdéből nyílik, ahova pedig a foglyok ebédlőjéből tudunk átmenni. Ott vannak a papírok, amikkel vissza kell térnünk a Szökési Bizottsághoz, Kingsleyékhez. Közben szerencsétlenségünkre épp lezárják az egyetlen menekülő utat: az eddig nyitva lévő csatornafedőt az udvaron. Sebaj: csak meg kell keresni a nyitó szerszámot – már ha nem felejtik ott. A konyhán vagy az étkezőn keresztül menjünk át a konyha folyosójára, ahonnan kimehetünk a német udvarra, s ott egy kisasztalon hever a szerszám. A német étkezdéből érdemes lemászni a csatornalabirintusba, mert onnan alig pár lépésnyire máris találkozhatunk Harding ezredessel.





4. FEJEZET: SZABOTÁZS



Visszatérésünk alkalmával kissé átépítve találjuk a Stalag Luft tábort. A táborparancsnok meglehetősen furcsának találja, hogy visszahúzott a szívünk, de mivel épp végig kellett hallgatnia Stahl őrjöngését a rakétaprojekt késedelme miatt, egyelőre nem tájékoztatja a tábornokot az érdekes esetről, s bezsuppol minket az 1-es barakkba. A Szökési Bizottságtól egy csúzlit kapunk, no meg egy feladatot: meg kéne szerezni a postát, amivel titokban érkezett valami csomag Londonból. Az angolok azt követelik, hogy valami bizonyítékkal szolgáljunk a rakéta létezéséről. A parancsnoki épületet megkerülve egy teherautó mellett találhatunk egy tolvajkulcsot, az autó másik oldalán pedig egy lyukat a kőfalon. Bújjunk át rajta, majd az út túloldalán a másik lyukon is, ami pontosan a posta épülete mellett van. Csórjuk el a csomagot, és vigyük vissza a 4-es barakkba. Mint kiderül, egy fényképre van szükség, minek elkészítéséhez küldtek egy fényképezőt, valamint a rakéta terveit akarják, hogy megvizsgálhassák annak gyenge pontját. A fényképezőt a ládánkból vehetjük ki.



A 3-as barakk mögötti raktárból lopjunk egyenruhát, amivel könnyebb lesz a továbbiakban. Menjünk vissza a postaépülethez, majd még tovább Dél felé, hiszen a tábor DK-i sarkában van a rakétakilövő komplexum. Az épület nyugati oldalán létra vezet fel egészen a tetőig, ahonnan remek fotót készíthetünk a kerítésen kívül felállított kilövő állomásról. A tetőről egy lejáraton át leereszkedhetünk az épület belsejébe, aminek a földszintjén meg kell keresnünk a széfet, amiben a rakéta terveit tárolják. Természetesen nyissuk ki, és vegyük magunkhoz a papírokat. Ezután irány a bizottság, ahol az derül ki, hogy a V-5 rakétát hamarosan kilövik, és London a célpont. Nincs idő tehát postázgatni, muszáj a németek rádióját használni, hogy a létesítmény azonnali lebombázását sürgessük. Szerencsére a beomlott alagút ásását közben folytatták a többiek, s a németek zónájához már el is értek. A 2-es barakkból így ereszkedjünk le az alagútba, és a másik végén másszunk ki a németeknél. Mivel a rádiósok közé közlegény nem léphet be, új egyenruhát kell csórnunk. Az egyik ház falán egy acélkulcsra figyelhetünk fel, amivel törjünk be a zászlókkal díszített épületbe, és zsákmányoljunk egy tiszti egyenruhát. Miután átöltöztünk, menjünk a rádiószoba elé, amin szerencsére van egy rácsos kisablak, s ezért előtte nyugodtan megvárhatjuk, míg az este beköszöntével a rádiós tiszt távozik. Avagy bemehetünk abba szobába, aminek az ablaka pont szemközt van a kisablakkal, s az ott lévő biztosítékdoboz kikapcsolásával elcsalogathatjuk a tisztet. Átvéve a helyét adjuk le a hívást a bombázóknak, és térjünk vissza a mieinkhez.





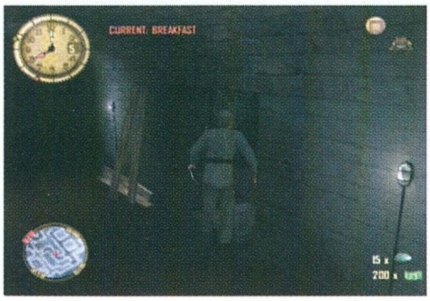
Minden igyekezetünk dacára a mániákus Stahl tábornok az utolsó pillanatig kitart a terve mellett, s a légiriadó közepette is kiadja a parancsot a rakéta indítására. Csak egy megoldás marad: egy szabotázsakció. Két indítókulcsot kell a helyére illesztenünk az indító komplexumban, egyet az emeleten és egyet a földszinten. A kulcsok a falra vannak függesztve, s nem messze tőlük találhatjuk az irányítópultokat – viszont csak öt percünk van, hogy odaérjünk.

5. FEJEZET: BEFEJEZETLEN ÜGY



Minthogy ismét Colditzban kötöttünk ki, újabb szökési tervet kell kidolgoznunk. Meglepő módon a kastély is kisebb átalakuláson ment keresztül a rövid távollétünk alatt, igaz, helyiségeket azért nem tettek át máshova (mint a Stalag Luft esetében). Az első dolgunk az, hogy egy utat találjunk fel a kápolna padlására, ahol Harding (akit közben a történtekért felelősnek tartanak, és ezért a fogdába zártak) korábban állítólag valami terven mesterkedett. Egyenruhát ezúttal a mosoda előterében találunk, de meg kell kerülnünk az őrt a harangtornyon, illetve a gyengélkedőn át. Ezek után szerezhetünk egy rézkulcsot a német ebédlőn át megközelíthető adminisztrációs irodából, és benyithatunk az „A" körletek folyosóján a zárt ajtón. Ahol korábban egyébként a tolvajkulcs volt, most egy csúzlit találunk. A nyugati könyvtárban ezúttal feljebb kell másznunk, ahol nyitva áll az ajtó néhány elhagyatott folyosó felé (valaki közben titkon lefotózza hősünket), s végül az egyik ablakon keresztül kimászhatunk egy faállványzatra az udvar felett. Menjünk egészen a kötélig: a csáklya segítségével még feljebb kapaszkodhatunk, s végül bemászhatunk a padlástérbe, ahol meglepő fejlemény vár ránk: egy félkész vitorlázó repülő. Vigyük meg a hírt Kingsley őrnagynak és a többieknek. Gyorsabban lejuthatunk, ha visszamenet leakasztjuk a csáklyát, és leeresszük a kötelét a deszkaállványzat túlsó végénél.





A megbeszélésnél értesülünk róla, hogy áruló van a foglyok között. Ki kell deríteni, hogy ki az, amihez kapunk egy fényképezőgépet a ládánkba. A parancsnoki szobában kéne lefotóznunk az eligazítást, ahol nyilván a tégla is jelen lesz. Az adminisztrációs iroda utáni lépcsőn juthatunk fel a kérdéses szobához, de az ajtót sajnos sehogy sem lehet kinyitni. Egy megoldás van: a balkonra kell felmászni a német udvarról. Alatta őr áll, de a csúzlival könnyen elterelhetjük onnan. Utána a csáklya segítségével másszunk fel, majd a félig kinyílt erkélyajtó résén keresztül készítsük el a leleplező fotót.

Miután kiderült a tégla személye, elkezdhetjük építgetni a repülőt. Kapunk a ládánkba egy acélkulcsot, amivel több helyre is benyithatunk. A kápolnából (az udvar nyugati részéről nyílik a díszes kapuja) egy deszkát vihetünk el, míg a parancsnoki szobához közeli körletből egy lepedőt csenhetünk el. Minthogy ezeket nem lehet zsebre rakni, külön-külön kell őket felvinni. Szerencsére a harmadik alkatrész, a villanydrót nincs messze a repülőtől: a padlástól továbbvezet egy rövid folyosó egy nyitható ajtóhoz, s a mögötte lévő raktár ládái között hever.

Mielőtt távoznánk az erődből, még utoljára keresztbe kell tennünk Stahlnak, vagyis el kell pusztítanunk a Colditz alatti laboratóriumát is. A parancsnoki szobához vezető lépcső aljánál (az acélkulccsal) nyílik a boiler terem, ahonnan átmehetünk a csatornák labirintusához, és annak egy pókhálóval benőtt zugánál még lejjebb ereszkedhetünk egy csapóajtón át. A laborban nincs más dolgunk, mint összevissza nyomkodni az irányítópulton, ami megteszi a kellő hatást...

A végjáték során a legeslegutolsó feladat: öt perc alatt odaérni a repülőgéphez, amivel elmenekülhetünk.

MORROWIND

VÉGIGJÁTSZÁS

A MESTERKÉM FELKUTATÁSA



A karaktergenerálás után beszéljünk Sellus Graviusszal, aki ránk bíz egy csomagot, melyet el kell juttatnunk Balmoraba, egy bizonyos Caius Cosades nevű tagnak. A legegyszerűbb az, ha a helyi silth strider szolgáltatását vesszük igénybe, ők némi pénzmag fejében gyorsan, s biztonságosan eljuttatnak Balmoraba. Ott keressük meg a South Wall Cornerclubban Bacola Closciust a tulaj. Ő az egyetlen, aki képes minket útba igazítani Caiushoz. A fickó háza a város észak-keleti részében található. Keljünk át az északi hídon, majd menjünk fel a lépcsőn a felső szintre, itt lesz a kémmester háza (az ajtajára ki lesz írva a neve). A csomag átadása után a történet meglepő fordulatot vesz, mire észbe kapunk, már a birodalmi hírszerző szolgálat (Blades) tagjává avattak minket. Karrierünk még csak most kezdődik, de már fontos küldetésekkel bíznak meg minket. Az alacsonyabb szintű karakterek kapnak a kémmestertől 200 aranyat. Ajánlatos felkeresni a balmorai Blade trénereket, ők jóval olcsóbban képzik ki a szervezethez tartozó kalandorokat. A képzés mellett még ajándékokat is adnak (páncél, alkímista felszerelés, fegyverek...), csak alaposan ki kell őket faggatnunk a Blade szervezetről. Amint elég erősnek érezzük magunkat, úgy menjünk vissza Caiushoz, s kérjük ki az első igazi megbízatásunkat.



ANTABOLIS-DWEMER ROMOK





Itt az ideje az igazi munkának, de először szükségünk lesz némi információra (Nerevarine, Sixth House). Keressük fel Antabolis Hasphatot a balmorai Fighters Guildben, ő birtokában van a keresett információknak. Ezekért cserébe azonban megkér egy apró szívességre, el kell neki hoznunk egy apró Dwemer varázstárgyat (Dwemer Puzzle Box) a közelben található romokból (Arkngthand). Menjünk ki a városból a déli kijáraton, majd át a hídon keletnek. Az első útjelző táblánál forduljuk Caldera felé, majd a következőnél (Molag Mar) menjünk felfelé a hegyi úton. Hamarosan elérkezünk egy hídhoz, melyet egy rosszfiú vigyáz. Lelkiismeretfurdalás nélkül csapjuk le, majd keressük meg az egyik csövön lévő kart. Fordítsuk el, majd menjünk be a megnyíló bejáraton (igyekezzünk, mert rövid időn belül bezárul). A romok között kell megkeresnünk a dobozt, ami nem is lesz olyan nehéz feladat, mint ahogy az az első pillanatban látszik. Néhány rosszfiú ugyan azonnal ránk támad, de őket gyorsan el lehet intézni. A doboz az emeleten található (Cells of Hollow Hand), ahová az első teremből is fel tudunk jutni. Simán fel lehet ugrani, de aki idegenkedik az ügyességi részektől az használhat levitációt is, azzal könnyebb. Vigyük vissza a dobozt Antabolisnak (később visszatérhetünk még hozzá, készít egy kulcsot, mellyel lemehetünk a dungeon alsó szintjeire is), majd a megszerzett infókat meséljük el a kémmesternek. Úgy tűnik, hogy ez a Nerevarine egy legendás hős, aki a múltban hatalmas győzelmet aratott a sötét elfek ellenfelein. A Sixth House a rosszfiúk szektája, óvakodnunk kell a tagjaitól.

A küldetés után furcsa álmok veszik kezdetüket. Ezek eleinte nem okoznak különösebb gondokat, de később már a civil lakosságra is hatással lesznek. A Sixth House bérgyilkosai előszeretettel támadnak meg minket a nagyvárosokban (Balmora, Vivec, Ald'ruhn). A támadókat simán megölhetjük, de elkerülhetjük a konfrontációt azzal, hogy a vadonban alszunk. A civilek között is feltűnnek a megszállottak, őket bűn lenne megölni, inkább szüntessük meg az állapotukért felelős Sixth House bázist, illetve annak főpapját. (Vivec-Assemanu bázis, a Vivectől nyugatra lévő szigeten, Balmora-Hassour Shrine, Gnisis-Subdun Shrine).

MUZGROB-ANDRANO VAULT





Caius újabb feladattal bíz meg, további információkat kell szereznünk a balmorai Mages Guildből. Itt dolgozik Sharn gra-Muzgob, őt kell keresnünk. A mágus készségesen segít, persze csak akkor, ha megteszünk neki egy apró szívességet. Fel kell kutatnunk a legendás mágus, Andrano koponyáját. A koponyát Andrano Ancestral Vaultjában találjuk meg, könnyű lesz megismerni a rituális jelekről. A sírbolt Pelagiadtól délre van, az út jobb oldalán. Vigyük vissza a koponyát a nekromatának, majd a kapott információkat továbbítsuk a kémmesternek.

A küldetés után furcsa álmok veszik kezdetüket. Ezek eleinte nem okoznak különösebb gondokat, de később már a civil lakosságra is hatással lesznek. A Sixth House bérgyilkosai előszeretettel támadnak meg minket a nagyvárosokban (Balmora, Vivec, Ald'ruhn). A támadókat simán megölhetjük, de elkerülhetjük a konfrontációt azzal, hogy a vadonban alszunk. A civilek között is feltűnnek a megszállottak, őket bűn lenne megölni, inkább szüntessük meg az állapotukért felelős Sixth House bázist, illetve annak főpapját. (Vivec-Assemanu bázis, a Vivectől nyugatra lévő szigeten, Balmora-Hassour Shrine, Gnisis-Subdun Shrine).

VIVEC





A szintlépés után Caius újabb megbízatást varr a nyakunkba. El kel mennünk Vivecbe, s ott fel kell kutatnunk három informátort. A nagyvárosba a legrövidebb út a Mages Guilden keresztül vezet, a tagokat néhány aranyért cserébe egy másodperc alatt odateleportálják. Első lépésként meg kell találnunk Addhiranirrt, a Khajiit tolvajt. Ő azonban illegalitásba vonult, s csak három ember ismeri a rejtekhelyélt (mindhárman St. Olms negyedben élnek: Sevisa Teran, Adaves Theryn, Aldyn Arenim). A barátunk jelenleg a csatornákban húzza meg magát, ide menekült egy bizonyos Duvianus Platorius (St. Olms Waistwork) nevezetű adóellenőr elől, s addig nem hajlandó beszélni, míg az illető a nyomában szaglászik. Keressük meg az úriembert, s adjunk be neki egy mesét, miszerint láttuk Addhiranirrt a szárazföld felé menekülni egy gondolában. Ezután már nincs akadálya annak, hogy a tolvaj beszéljen, meglehetősen érdekes dolgokat mesélt a csempészek és a Sixth House kapcsolatáról.

A következő célpontunk Huleeya, az Argonian. Őt a Foreign Quarter Waistworksben, a Black Shalk Cornerclubban találjuk meg. Három rosszarcú egyén azonban kötözködni kezd, így nincs más választásunk, mint a harc. Kísérjük át Huleeyat Jobasha's Rare Books könyvesboltjába (a közelben található, a szint másik oldalán).

Elérkezett az idő, amikor fel kell keresnünk az utolsó informátorunkat, Mehra Milot, a Temple Districtben. A munkahelye Hall of Wisdom könyvtárában van, ott megtaláljuk. A kém újabb információkat ad a Nerevarin kultusszal kapcsolatban, s felhívja a figyelmünket egy könyvre (Progress of Truth), mely fontos információkat tartalmaz. Ezt a könyvet kell megszereznünk a kémmesternek. Két lehetőség közül választhatunk. A könyvet megvehetjük Jobasha könyvesboltjában, de el is lophatjuk a könyvtárból, bár nagy a valószínűsége, hogy az Ordinatorok észreveszik, s megbüntetnek (sima pénzbírság). Végezetül Milo figyelmezteti a kémmestert, hogy közel áll a lebukáshoz, mivel a Templom őre egy ideje már figyelik. Baj esetén egy kódolt üzenetet hagy a szobájában (amaya). Térjünk vissza Balmorabа, s vegyük fel a jutalmunkat. Caius egy szabadnapot is engedélyez, használjuk ki kedvünk szerint.

TIPPEK TRÜKKÖK

Már rögtön a kalandok elején szerezhetünk egy remek kardot (Sword of White Woe), ráadásul ingyen. Balmoraban, az Eastern Guard Towerben található az egyik szekrény tetején. Igyunk meg egy láthatatlanság italt, majd csenjük el a kardot.

Vigyázzunk a lopott tárgyakkal. Bármilyen büntetés esetén (legyen az akár a legcsekélyebb pénzbírság) a rendfenntartók elkobozzák a lopott holmikat.

Gondot okozhat olyan kereskedő felkutatása, akinél elegendő arany található. Calderaban a Ghorik Manor felső szintjén él egy imp (Critter), nála 5000 arany található, ráadásul soha nem alkuszik.

A játék elejétől kezdjük el a Short Sword és a Blunt Weaponök fejlesztését. A két legerősebb varázstárgy ebbe a kategóriába tartozik.

Mindig legyen nálunk olyan varázsital, mely az elszívott erőt állítja vissza eredeti értékére. Nincs annál kellemetlenebb, mint amikor egy mágus nullára leszívja az erőnket a vadon kellős közepén, s mozdulni sem tudunk.

HASSOUR ZAINSUBANI





A kémmester újabb feladatot bíz ránk, információkat kell gyűjtenünk a nomád Ashlanderekről. Utunk északra, Ald'ruhn városába vezet, ott él egy hajdani Ashlander, akiből mára tehetős kereskedő lett. A fickó az Ald Skar fogadóban vett ki szobát, de csak akkor hajlandó beszélni előző életéről, ha megfelelő ajándékot viszünk neki. Csevegjünk el a fogadóssal, majd kutassuk át a kereskedő szobáját (azt amelyikben könyvek vannak). Úgy látszik Hassour él-hal a szépirodalomért, talán egy lírai hangvételű verseskötetnek örülni fog. Codus Callonus könyvesboltjában találunk is egy megfelelőt (Ashland Hymns), vegyük meg neki ajándékba. A kereskedő ezután mindent elmond a nomád törzsekről. Küldetésen kívül még bevállalhatjuk az elveszett fiának a megkeresését is. A fiú fogoly Mamaea-ban, ami nem más, mint egy hatalmas Sixth House bázis.



URSHILAKU TÁBOR

Caius roppant elégedett a teljesítményünkkel, még elő is lépteт. Következő úti célunk az egyik nomád törzs táborhelye (Urshilaku). Itt fel kell keresnünk a törzsfőnököt (Sul-Matuul) és a sámánnőt (Nibani Masea). El kell mesélnünk a történetünket, s rá kell őket vennünk, hogy teszteljék le, tényleg azonosak vagyunk e a legendák hősével, Nerevarine-nal. A tábort északon találjuk meg, a legegyszerűbb az, ha elhajózunk Kuulba, s onnan követjük a partvonalat keletre. A tábor megtalálása után rontsunk be hivatlanul az ashkanhoz, szerezzünk először meghívót. Keressük meg Zabamund gulakhant, aki a főnök helyettese, s győzzük meg a találkozó fontosságáról. A főnök gyanakvóan fogadja egy kívülálló jelenlétét a táborban, ezért próba elé állít minket. El kell hoznunk egy varázsíjat (Bonebiter Bow) a közeli barlangból, ahová az ashlanderek a halottaikat temetik (Urhilaku Burial Chamber). A barlang dél-keleti irányban található a tábortól. A varázsíj a Juno Burialben található, és Sul-Senipul szelleme védi (az élőhalottakat csak mágikus fegyverrel lehet megsebezni). A főnök meghatódik a fegyver láttán, s a törzs tagjává tesz (ráadásul megtarthatjuk a fegyvert). Most már semmi akadálya annak, hogy beszéljünk a sámánnővel. Nibani Masea szerint nem mi vagyunk a próféta, de bizonyos teszteket végrehajtva azzá válhatunk. Szüksége van azonban az elveszett próféciákra, anélkül nem tud nekünk segíteni. Itt az ideje, hogy visszatérjünk Balmoraba, a kémmesterhez.

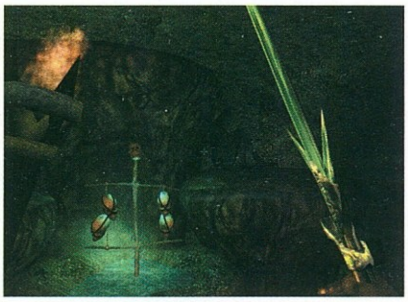
(Helyezzünk el a sámánnő jurtájába egy Mark varázslatot, ide néhányszor még vissza kell jönnünk, sok mászkálástól kíméljük meg magunkat.)





SIXTH HOUSE

A kémmesterhez visszatérve új megbízatás vár ránk. Egy Sixth House bázist kell semlegesítenünk valahol a nyugati parton, de pontos koordinátákat még Caius sem tudott mondani. Elküldött Raesa Pulliahoz Buckmoth Fortba, az ő őrjárata indult először a rejtekhely kifüstölésére. Mindössze egyetlen katona tért vissza, szörnyű ragállyal a testében. Halála előtt azonban még emlegetett egy Ilunibi nevezetű helyet és egy Dagoth Gares nevű főpapot. Az ő eliminálása lesz a feladatunk. A barlang valahol Gnaar Mok közelében található, az ott élők tudnak pontosabb felvilágosítást adni a barlang helyzetéről (a sziget északi csücskében található, a teljes neve: Ilunibi, Carcass of the Saint). A barlangban találkozunk a főpappal, akit mindenféleképpen meg kell ölnünk. A gazember azonban a halála pillanatában megátkozott, így mi is elkaptuk a szörnyű betegséget, a corpus disease-t. A barlangban találunk egy remek pár kesztyűt is, semmiféleképpen ne hagyjuk ott őket (egészen a játék befejezéséig használhatjuk őket).





CORPUS CURE



Caius ugyan előléptet, de ettől függetlenül még nincs minden rendben. Megkaptuk a halálos betegséget, s mindent el kell követnünk annak érdekében, hogy megtaláljuk a gyógymódot. Létezik egy Televanni varázsló, aki fenntart egy kórházat Tel Fyrben, az Onyx teremben. Őt kell megkeresnünk. A leggyorsabb út hozzá Sadrith Moran keresztül vezet (ide a Mages Guilden keresztül juthatunk el). A varázsló tornya délnyugati irányban található Sadrith Moratól, az egyik kis szigeten. Keressük meg a varázslót (csak levitáció varázslattal juthatunk el hozzá) (Divayth Fyr), s beszéljünk neki a ragályról. A varázsló beleegyezik a gyógyításba, de először még vissza kell szereznünk neki egy varázscsizmát, amit az egyik betege őriz a torony aljában lévő kórházban. A kórteremben egyetlen szabály létezik, soha semmilyen körülmények között sem szabad kezet emelnünk a páciensekre. Igyekezzünk elkerülni a betegeket, ellenkező esetben megtámadnak. A keresett személy a törp faj utolsó képviselői közé tartozik (Yagrum Bagarn), nála vannak a varázscsizmák. Vigyük el őket a mágusnak, aki hálából megajándékoz egy gyógyító itallal. Ki ugyan nem gyógyultunk a ragályból, de az összes negatív tünetétől megszabadultunk, ráadásul immunisak lettünk mindenféle betegséggel szemben.

MIKO KISZABADÍTÁSA

Balmoraba visszatérve Caius meglepő hírrel fogad. Visszarendelték a Birodalomba, ezért innentől kezdve egyedül kell tevékenykednünk. Távozás előtt átad néhány ajándékot, majd kapunk egy utolsó útba igazítást, ismét el kell mennünk Mehra Milohoz Vivecbe. Nézzünk be először a munkahelyére (Hall of Wisdom-könyvtár), majd kérdezzük ki meg a kollégáit. A lakhelyén (Milo's Quarter) sincs, csak egy kódolt üzenet vár az asztalán. Miko lebukott, s most a Ministry of Truthban tartják fogva az inkvizítorok. Kapunk két levitációs varázsitalt, de a szöktetés előtt még be kell sze4reznünk egy Divine Intervention varázstekercset (kettőt, amennyiben mi is varázslat segítségével akarunk kijutni a börtönből). A Börtön a Templom negyedben található, egy hatalmas lebegő sziklatömbön. Ide csak mágia segítségével lehet feljutni, tehát igyuk meg az egyik lebegés italt, vagy használjuk a varázserőnket. Az ott posztoló egyik őr (Alvela Saram) Milo barátja, így segít a szöktetésben. A börtönben használjunk láthatatlanság varázslatot, így nem látnak meg az őrök, s nem kell vérfürdőt rendeznünk. A foglyokat a Prison Keepben őrzik, ide kell eljutnunk. Három cella található itt összesen, Milot a jobb oldaliban tartják fogva. Törjük fel az ajtaját, majd adjuk oda neki a szabadságot jelentő varázstekercset. Szökése előtt azt tanácsolja, hogy az ebonhearti kikötőben keressük meg Blatta Hateriat, aki hajóval elvisz a szektájuk titkos rejtekhelyére (Holamayan Monastery). A hajóút végén egy szerzetes fogad, aki megmutatja a monostor titkos bejáratát. Elárulja, hogy az ajtó csak hajnalban (reggel hat és nyolc között) és napnyugtakor (este hat és nyolc között) nyílik ki. A szerzetesrend vezetőjétől kapunk két könyvet, pont ezeket kérte tőlünk az Urshilaku sámánnő. Teleportáljunk vissza hozzá (most használjuk a Recall varázslatunkat), s adjuk át neki a szerzeményünket.











A HARMADIK TESZT

A papoktól megszerzett könyvek szerint hét teszten kell annak átmennie, aki be akarja tölteni a Nerevarine szerepét. Ebből kettőn már sikeresen túljutottunk (kívülállók vagyunk, kigyógyultunk a ragályból). A harmadik teszt a harcosok próbája, s a törzsfőnöktől kapjuk meg. El kell mennünk a Dagoth ház romjaihoz (Kogoruhn), s meg kell szereznünk három tárgyat (Dagoth Cup, Corpus Weepings, Shadow Shield). Kogoruth délkeleti irányban található, nem lesz nehéz megtalálni, a romok már messziről látszanak. A kupa és a corpus weeping a Dome of Pollock's Eve-ben lett elrejtve, viszont a pajzs megszerzése már komoly nehézségekbe fog ütközni. Az egész labirintuson keresztül kell magunkat verekednünk, s csak mélyen a Red Mountains szirtjei alatt találjuk meg egy áldozati oltáron. A védelméről egy ash vampire gondoskodik, aki a játék egyik főellensége (a tetemén találunk egy Belt of Heartfire, ezt őrizzük meg, később még szükségünk lesz rá). Amint megszereztük a három tárgyat, térjünk vissza a törzsfőnökhöz. A harcosok tesztje után újabb próbát kell kiállnunk, a bölcsesség tesztjét. Egy rigmus alapján kell megtalálnunk Azura elveszett barlangját (Cavern of the Incarnate). A vers megfejtésében a nomád vadász, felderítők és a sámánnő lesz a segítségünkre. A barlang a Red Mountains északkeleti lankái között található, a Szelek Völgyében (Valley of the Wind). A bejárat csak hajnalban és alkonyatkor lesz nyitva, erre nem árt odafigyelni. A barlangban vegyük fel a szobor kezében lévő gyűrűt, melynek következtében sikeresen teljesítettük a harmadik küldetést. A bukott jelöltek szellemei hasznos varázstárgyakat adnak, érdemes meghallgatni a történetüket.





TIPPEK TRÜKKÖK

- A gyorsabb közlekedés érdekében használjuk a Divine Intervention vagy Almsivi Intervention varázslatokat. Ezek azonnal a legközelebbi templomhoz vagy szentélyhez teleportálnak (nagy valószínűséggel lesz ott más közlekedési lehetőség is).

- Az egyik Fighters Guild küldetésben meg kell szereznünk egy kódkönyvet a Thieves Guildből. A könyvet csak akkor kapjuk meg a tolvajnőtől, ha a Disposition (a hozzánk való viszonya) elég magas.

- Amint elértük a hatodik szintet Larrius Varro megbíz egy igen kényes küldetéssel. Néhány rosszfiút kell helyre tennünk, akik a helyi maffiaszervezet oszlopos tagjai, s a balmorai Council Club a törzshelyük. A vérfürdő után vérdíj kerül a fejünkre, de amint elérünk Varrohoz (kerüljük el az őröket), tisztáz minket a hatóságok előtt.

- Morrowindben virágzik ugyan a rabszolgaság, de lehetőségünk lesz tenni ez ellen. Szabadítsunk ki rabszolgákat, s ha a felszabadított emberek száma eléri a harmincat, akkor jutalmat kapunk. Menjünk el Vivecbe, Jobasha könyvesboltjába. A jutalmunkat tőle kapjuk meg, három olyan kötetet, melyek megnövelik bizonyos skilljeinket (Armorer, Acrobatics, Marksman).

A NEGYEDIK TESZT

Ne csodálkozzunk azon, hogy a harmadik teszt teljesítése után új ellenségeket szereztünk magunknak, ezen az állapoton hamarosan változtatunk. Itt az ideje, hogy nekilássunk a negyedik küldetésnek. Ez bizony igen rázós feladat lesz, a kontinens négy leghatalmasabb nomád törzsét kell arra rávennünk, hogy kinevezzenek hadvezérré, s ezt a törzs szent szimbólumával hitelesítsék. Az Urshilaku törzs vezetőjét nem kell sokáig győzködnünk, neki már bizonyítottunk. Átadja nekünk a szent szimbólumot, a Teetht, erről az összes többi sötét elf felismeri fontosságunkat. Három másik törzs azonban még hátravan, s egyáltalán nem lesz egyszerű meggyőzni őket. Keressük fel először a Erabenimsun tábort (Molag Martól északra található a táboruk). Az itt élő nomádok rendszeresen megsértik a vendégjogot, a vezetők korruptak, s hajlamosak az erőszakra. Itt diplomáciával semmire sem megyünk, ezek a sötét elfek csak az erőszak nyelvét ismerik. A törzs sámánnője (Manirai) szerint a jelenlegi rezsim soha sem szavazna meg egy idegent hadvezérré, így meg kell döntenünk a hatalmukat. Meg kell ölnünk a törzsfőnököt (Ulath-Pal) és a három alvezérét (Ahaz, Ranabi, Ashu-Ahhe). A küzdelem nem lesz túl nehéz, bár a törzsfőnöknek segítője is akad. A hulláktól három tárgyat kell elszednünk feltétlenül (War Axe of Airan-Ammu, Sanit-Kil's Heart of Fire, Robe of Erur-Dan the Wise). A törzsnek sürgősen új vezető után kell néznie, s a sámánnőnek már meg is van az új jelöltje (Han-Ammu), a régi törzsfőnök fia. A baj csak az, hogy a fiúnak egyáltalán nincs önbizalma, s csak abban az esetben vállalja el ezt a tisztséget, ha kicsit felturbózzuk a képességeit. Adjuk át neki a halottaktól elszedett varázstárgyakat, mire végre beadja a derekát, s kinevez hadvezérré. Megkapjuk a szent szimbólumot is, ez a Seizing of Erabenimsun.

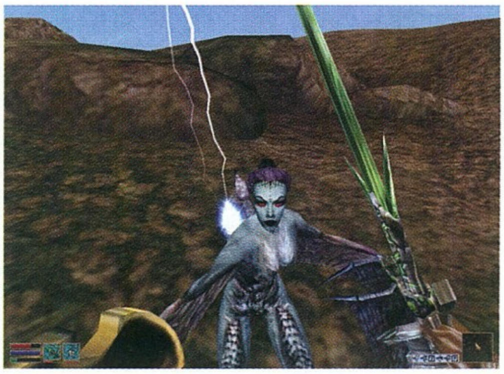
A következő állomás a Zainab tábor (Vos városától délnyugatra), itt már jóval civilizáltabb népek élnek. Itt a kulcsfigura Kaushad, a törzsfőnök. Először is meg kell kedveltetnünk magunkat a fickóval, erre a legalkalmasabb eszköz egy drága cipő. Ezután újabb feladat vár ránk, meg kell ölnünk egy vámpírt (Calvario) a közelben található kriptában (Nerano Ancestral Tomb). A sírhelyet úgy találjuk meg a legkönnyebben, ha nyugatra indulunk a tábortól, majd amint elértük a hegyeket, követjük annak vonalát északra. Nerano sírja Nchuleft romjaitól északra található a fák között. A vámpír nem túl erős ellenfél, mindössze 14-es szintű. A törzsfőnök sajnos nem éri be a vámpír elpusztításával, újabb próbatétel elé állít. Szereznünk kell neki egy elegáns televanni menyasszonyt lehető-







A NEGYEDIK TESZT





leg nemesi rangban. Konzultáljunk a törzs sámánnőjével, Sonummu Zabamattal. Szerinte egyetlen épeszű televanni lord sem hajlandó a lányát egy nomád törzsfőnökhöz adni, ezért cselhez kell folyamodnunk. Elküld egy ismerőséhez (Savile Imayn) Tel Aruhnba, aki mellesleg rabszolgakereskedéssel foglalkozik. A kereskedőnek pont akad raktáron egy megfelelő sötételf hajadon, már csak a megfelelő ruházatot, s egy kis illatszert kell beszereznünk a tökéletes átváltoztatáshoz. A ruhákat Tel Moraban, az Elegnan: Clothierben szerezhetjük be (exquisite shirt, skirt, shoe) a parfümöt (Televanni Bug Musk) szintén Tel Moraban, Jolda Apothecary üzletében vehetjük meg. Vegyük meg a rabszolgalányt, majd adjuk oda neki a ruhákat és az illatszert. Most már csak vissza kell kísérnünk a Zainab táborba a törzsfőnök jurtájába. Út közben azonban rengeteg szörny várja az alkalmat, hogy agyarait a zsenge rabszolgalány húsába vájja. A mi feladatunk lesz az, hogy megtisztítsuk előtte a terepet. Szerencsére a lány kiváló úszó, így nem lesz gond, hogy át kell úsznunk a kontinensre. A főnök teljesen elégedett az új arájával, habozás nélkül kinevez hadvezérré, s átadja a szent szimbólumot (Zainab Thong).

Három törzs már rendben van, már csak a negyediket kell meggyőznünk, s teljesítettük is a negyedik próbát. Az Ahemmusa törzs a kontinens északkeleti csücskében található, s a törzsfőnök a sámánnő (Sinnammu Mirpal) szerepét is betölti. A szokás azonban úgy diktálja, hogy először az alvezérekkel (Kausi, Dutadalk, Yenammu) beszéljünk, csak ezután fordulhatunk a főnökhöz. A főnök nem zárkózik el a kinevezéstől, de szokás szerint van egy feladata. Keresnünk kell egy biztonságos helyet, ahol a fertőzött szörnyetegek nem veszélyeztetik a törzs életét. Régebben volt egy ilyen menedék (Ald Daedroth), de az utóbbi időben az egykor békés sziget csatatérré változott. Két ellenséges csoport, az Ordinátorok és a Daedra szektások ölik egymást a szigeten. A feladatunk az, hogy megtisztítsuk a szigetet, vagy legalábbis meggyőzzük mindkét oldalt, hogy hagyják békén a nomádokat. A vérfürdő túlságosan brutális megoldás lenne, ezért inkább keressük meg a két vezetőt. Az Ordinátorok főnöke a szentély bejáratánál őrködik, elég őt meggyőznünk, a többiek ezután békén hagynak. A szektások vezetője (Hlireni Indavel) a szentély legalján található, őt csak akkor győzzük meg, ha elég erős karakterrel rendelkezünk (legalább 20-as szintű karakterrel). Térjünk vissza a sámánnőhöz, majd kísérjük el a belső szentélybe (Inner Shrine) a szoborhoz. Az öreglány ugyan nem tud úszni, de ismeri a vízen járás varázslatot, így nem lesz vele gond. Amint megérkezünk a szoborhoz megkapjuk a kinevezésünket, s a negyedik szimbólumot (Madstone).

AZ ÖTÖDIK TESZT





A nomád törzsek egyesítése után itt az idő, hogy a három legnagyobb házat is szövetségbe tömörítsük. Kezdjük a küldetést a Redoran házzal Ald'ruhnban. Itt a kulcsfigura Athyn Sarethi, az ő házát a városban található hatalmas páncél alatt találjuk meg. A tanácsnok támogatja a jelölésünket, feltéve ha megteszünk neki egy apró szívességet. A fiát hamis vádak alapján fogságban tartja a Redoran ház vezető tanácsnoka, őt kell kiszabadítanunk. A fiú a Venim Manorban raboskodik. A szobája ajtaját eltakarja egy tapéta, de ha mögé nézünk, akkor meglátjuk a zárt ajtót. Az ott álló őr észreveszi ugyan a betörést (kivéve, ha nagyon jó tolvajok vagyunk). Ne bántsuk az őröket, inkább meneküljünk el a fiúval, s vigyük őt vissza az apjának. Sarethi azonban csak egy tanácsnok, rajta kívül meg kell győznünk még négy tanácsnokot (Miner Arobar, Garisha Llethri, Brara Morvayn, Hlaren Ramoran). Az öt szavazat megszerzése után már bátran a ház feje elé állhatunk (Bolvyn Venim), aki nem tehet mást, mint párbajra hív, a viveci arénában. Ő meglehetősen kemény ellenfél, készüljünk fel a harcra tisztességesen. A győzelem után Sarethi Redoran Hortatornak nevez ki, s megkapjuk a cím mellé járó varázstárgyat is, a Ring of the Hortatort.

A következő ház feje Vivecben található, a Hlaalu negyedben. A legfelső szinten a Plazaban él Crassius Curio tanácsnok, aki potom 1000 aranyért hajlandó eladni a szavazatát. Négy másik tanácsnokot is meg kell győznünk, de sajnos közülük csak kettő él Vivecben. Ingling Half-Troll St. Olmsban az Ingling Manorban él. Ő kétezer aranyat kér a szavazatáért, de ha gondoljuk, akkor agyon is üthetjük, senkinek sem fog hiányozni, s mi is megspórolunk egy halom pénzt. A második tanácsnok (Dram Bero) illegalitásba vonult, őt a St. Olmsi Haunted Manorban találjuk meg a zárt ajtó mögött. A maradék két tanácsnok a városon kívül él. Látogassuk meg először Nevena Ulest az Ules Manorban (Surdantól nyugatra egy vidéki kúriában él). Egyelőre nem hajlandó nyilatkozni az ügyben, még meg kell konzultálnia az esetet a tanácsadóival. Ugyanez a helyzet az utolsó tanácsnokkal (Velanda Omani), aki a Vivectől keletre lévő Olmas szigeteken él a házában. Mindkét tanácsnokot a helyi maffiavezér Orvas Dren pénzeli, semmit sem tesznek az ő beleegyezése nélkül. Dren a villájában él (Dren Plantation) Vivectől északra. A legegyszerűbb az, ha lecsapjuk Drent, ezután már miénk az összes tanácsnok szavazata. Crassius kinevez Hortatornak, s miénk a szimbólum, a Belt of the Hortator.



Az utolsó ház a Televanni, ennél a küldetésnél Master Aryont kell megkeresnünk Tel Vosban (a televanni tornyokba a legegyszerűbben úgy juthatunk fel, ha levitáció varázslatot használunk). Aryon feltételek nélkül a rendelkezésünkre bocsátja a szavazatát, s véleménye szerint egy kivétellel az összes többi tanácsnokot meg lehet győzni szép szóval Az egyetlen kivétel Archmagister Gothren Tel Aruhnban, őt bizony el kell tennünk láb alól. Három másik tanácsnokot is meg kell látogatnunk, s rá kell őket beszélnünk a szavazatuk leadására (Mistress Dratha-Tel Mora, Mistress Therana-Tel Branora, Master Neloth-Tel Naga (Sadrith Mora)). A szavazatok begyűjtése után térjünk vissza Master Aryonhoz, asi kinevez Hortatornak, s átadja az utolsó szimbólumot, a Robe of Hortatort. Az utolsó cím begyűjtésével teljesítettük az ötödik próbát, most már a győzelem kapujában állunk.

TALÁLKOZÁS VIVEC-KEL



Térjünk vissza Vivecbe, s keressük meg a Templom negyedben, Danso Indulest (High Fane bejárata), aki egy találkozót igyekszik összehozni a főpappal, Tholer Saryonival. Jelen pillanatban nem vagyunk túl népszerűek az Ordinatorok között, ezért azt javasolja, hogy használjuk a hátsó bejáratot a főpap lakosztályába (Hall of Wisdom). Az ajtót nem őrzik, ezért senkinek sem tűnik fel, ha varázslattal vagy tolvajkulccsal kinyitjuk. A főpap átad egy kulcsot, mely a palota bejáratát nyitja. Ott kel találkoznunk Vivec istennel, aki a segíthet legyőzni Dagoth Urt. A palota a legdélebbi negyedben található, egy hosszú lépcsősort kell megmásznunk, hogy elérjük az ajtót. Vivec isten elárulja, hogy a Dagoth Ur legyőzéséhez két varázstárgyra lesz szükségünk (Keening, Sunder). Ez a két varázsfegyvert még a törp kovácsok készítették, s csak ezekkel győzhetjük le a gonoszt. Átad egy varázskesztyűt (Wraithguard), mely segítségével képesek leszünk használni ezeket a nagy erejű varázstárgyakat. A fegyvereket Dagoth Ur csatlósai, a hamu vámpírok őrzik a Ghostfence mögött lévő hegyekben. Az első vámpírhoz már volt szerencsénk Kogoruhn tárnáiban, ő volt Dagoth Uthol, nála volt a Belt of Heartfire. Ezután vegyük sorra a többieket: Dagoth Endus-Endusal (Amulet of Herartrime), Dagoth Tureynul-Tureynulal (Amulet of Heartthrum), Dagoth Araynys-Mamaea (Soul Ring). Dagoth Odros (Amulet of Heartfire) Odrosalban bujkál, nála van a kulcs, mely nyitja azt az ajtót, ami mögött megtaláljuk a legendás rövidkardot, a Keeninget. Ezután már csak Dagoth Vemyn (Amulet of Heartheal) maradt hátra Vemynal fellegvárában. Ő őrzi Sundert, a legendás harci kalapácsot. A két varázsfegyverrel és a vámpíroktól elszedett talizmánokkal bátran beléphetünk Dagoth Ur fellegvárába (az ajtót a közeli csövön nyíló karral nyitjuk ki). Itt kell megküzdenünk az utolsó ash vampire-rel, Dagoth Gilvoth-tal (Blood Ring). A kazamata mélyén lévő gonosz átengedi nekünk az első csapás jogát, tehát bőven van időn felkészülni. Varázsoljuk magunkra az összes nálunk lévő védőmágiát (használjuk el az összes talizmánt), majd essünk neki Dagoth Urnak. Ő bizony elég kemény ellenfél, de nincs semmi esélye. Hamar menekülőre fogja a dolgot, s beteleportál a belső szentélyébe, ahol a Heart of Lorkhan felgyógyítja sebeiből. Kövessük őt oda, de jegyezzük meg, hogy ott már nem működnek a teleport varázslatok. A belső teremben azonnal varázsoljunk magunkra egy láthatatlanság mágiát, s keressük meg Lorkhan szívét. A szívet védő pajzsot zúzzuk szét a kalapáccsal (Sunder), majd szúrjuk bele ötször a rövidkardot (Keeining). A szív megsemmisítése után végezzünk Dagoth Urral, majd levitáljunk fel a biztonságot jelentő párkányra. Hamarosan az egész szerkezet összeomlik, igyekezzünk minél távolabbról szemlélni a robbanást. A bejáratnál Azura istennő jelenik meg, s adja át a jutalmunkat.





Innentől kezdve szabadon kóborolhatunk a kontinensen. A Ghostfence leomlott, s a ragály abbamaradt. Küldetés teljesítve.

Mester-képzettség	Város	Helyszín	NPC
Acrobatics	Vivec Arena Canton	Waistworks, Fighter's Guild	Senyndie
Alchemy	Valenvaryon Stronhold	Propylon Chamber	Abelle Chriditte
Alteration	Tel Branora	Seryne Relas háza	Seryne Relas
Armorer	Ebonheart	Hawkmoth Legion Garrison	Sirollus Saccus
Athletics	Kaushtabibi Camp	Adibael's Yurt	Adibael Hainnabibi
Axe	Falensarano Stronhold	Upper Level	Alfhedil Elf-Hewer
Block	Buckmoth Legion Fort	Courtyard	Shardie
Blunt Weapon	Vivec, St. Delyn	Abbey of St. Delyn the Wise	Faralenu Henim
Conjuration	Ald'ruhn	Temple	Methal Seran
Destruction	Piernette's Farmhouse	A farmtól keletre	Leles Birian
Enchant	Indoranyon Stronhold	A kijárathoz közel	Qorwynn
Hand-to-Hand	Holamayan Monastery	Lower Level, South-West Bedroom	Taren Omothan
Heavy Armour	Vivec, Arena	Fighter's Training	Seanwen
Illusion	Sadrith Mora	Dirty Muriel's Cornerclub	Erer Darothril
Light Armour	Maar Gan	Andus Tradehouse	Aerin
Long Blade	Molag Mar	Armiger's Stronghold	Ulms Drathan
Marksmanship	Falasmaryon Stronghold	Missun Akin's Hut	Missun Akin
Medium Armour	Tel Fyr	Docks	Cinia Urtius
Mercantile	Zainab Camp	Ababael's Yurt	Ababael Timsar-Dadisun
Mysticism	Sadrith Mora	Gateway Inn	Ardarume
Restoration	Vos	Chapel	Yakin Bael
Security	Balmora	Hecerinde's House	Hecerinde
Short Blade	Balmora	Luck Lockup Cornerclub	Todwendy
Sneak	Gnaar Mok	Druegh-Jigger's Rest	Wadarkhu
Spear	Ghostgate	Tower of Dusk, Lower Level	Mertis Falandas
Speechcraft	Sadrith Mora	Wolverine Hall, Mages Guild	Skink-in-Tree's Shade
Unarmored	Dagon Fel	Vacant Tower	Khargol gro-Boguk

TIPPEK TRÜKKOK

Morrowindben lehetőségünk lesz az ellenfeleink lelkét lélekkristályokba zárni. Az igazán kemény ellenfelek (Golden Saint) lelkét csak a legnagyobb kristályok képesek befogadni, ilyenből azonban meglehetősen kevés található a játékban. Nem lesz azonban szükségünk ilyenekre, ha megszerezzük az Azura' Star varázstárgyat, mely nem más, mint egy újrahasznosítható lélekkristály (a küldetést a Shrine of Azura helyszínen kapjuk meg)

Aki elég erősnek érzi magát, az megküzdhet magával Vivec istennel is. Nagyon kemény ellenfél, de aki elég kitartó, az leverheti. Nem kell az összes próbát kiállnunk, elég, ha betörünk a palotába, s leverjük Vivecet. A gond csak az, hogy ez esetben nem fog megtanítani minket a Wraithguard használatára. Aggodalomra semmi ok, létezik B terv is.

A B terv a következő. Egyetlen lény él a kontinensen, aki képes megtanítani a kesztyű használatára, Yagrum Bagarn, az utolsó törp. Valamikor együtt dolgozott a varázstárgyak készítőjével, Kagrenackal. Az azonosításhoz szüksége lesz két könyvre (Kagrenac's Planbook-Tureynulal, Kagrenac's Journal-Endusal), csak ezután képes megtanítani a kesztyű használatára. Az első próba azonban kudarccal végződik, a varázstárgy 225 életpont sebzést visz be a viselőjének. Második próbálkozásra azonban működik a dolog.

Faj	Argonian	Breton	Dark Elf	High Elf	Imperial	Khajiit	Nord	Orc	Redguard	Wood Elf
Skill										
Acrobatics						15				5
Alchemy	5	5		10						5
Alteration		5		5						
Armorer								10		
Athletics	15		5			5			5	
Axe							10	5	5	
Block								10		
Blunt Weapon					5		10		5	
Conjuration		10		5						
Destruction			10	10						
Enchant				10						
Hand-to-hand					5	5				
Heavy Armor							5	10	5	
Illusion	5	5		5						
Light Armor			5		5	5				10
Long Blade			5		10		5		15	
Marksman			5							15
Medium Armor	5						10	10	5	
Mercantile					10					
Mysticism	5	10	5							
Restoration		10								
Security						5				
Short Blade			10			5			5	
Sneak						5				10
Spear	5						5			
Speechcraft					10					
Unarmored	5									

Csillagjegy	Típus	Név	Tulajdonság
The Apprentice	Képesség	Elfborn	Manapontok száma egyenlő az Intelligencia 1,5-szörösével A mágia elleni védettség 50%-kal rosszabb.
The Atronach	Képesség	Wombburn	50 pont az ellenséges mágiaelszíváshoz Manapontok száma egyenlő az Intelligencia 2-szeresével A mágia pontok pihenéskor nem regenerálódnak
The Lady	Képesség	Lady's Favor	A Personality növelése 25 ponttal
	Képesség	Lady's Grace	Az Endurance növelése 25 ponttal
The Lord	Képesség	Trollkin	A tűz elleni védettség 100%-kal rosszabb.
	Varázslat	Blood of the North	Másodpercenként 2 életpont gyógyítása fél percig.
The Lover	Képesség	Mooncalf	Az Agility növelése 25 ponttal
	Hatalom	Lover's Kiss	1 percre megbénítja a célpontot 200 kitartáspont vesztés saját magunkon
The Mage	Képesség	Fay	Manapontok száma egyenlő az Intelligencia 0,5-szörösével
The Ritual	Varázslat	Blessed Word	100 pont sebzés az élőhalottak ellen (a célponton)
	Varázslat	Blessed Touch	100 pont sebzés az élőhalottak ellen (érintésre)
	Hatalom	Mara's Gift	100 életpont gyógyítása magunkon
The Serpent	Varázslat	Star-Curse	Másodpercenként 3 életpont sebzése (mérgezés) fél percig. Másodpercenként 1 életpont vesztés fél percig magunkon.
The Shadow	Hatalom	Moonshadow	Láthatatlanság 60 másodpercre
The Steed	Képesség	Charioteer	A Speed növelése 25 ponttal
The Thief	Képesség	Akaviri Danger-sense	Védettség növelése 10 ponttal
The Tower	Varázslat	Beggar's Nose	Állatok felderítése 1 percig 200 láb sugarú körben Mágia felderítése 1 percig 200 láb sugarú körben Kulcs felderítése 1 percig 200 láb sugarú körben
	Hatalom	Tower Key	50 pontos zárnyitás
The Warrior	Képesség	Warwyrd	A támadás növelése 25 ponttal

TIPPEK TRÜKKÖK

- A Golden Saint lelkével megtöltött lélekkristályok segítségével tudunk létrehozni olyan varázstárgyakat, melyek permanensen megnövelik a tulajdonságainkat (erő, sebesség...).
- A könyvek a barátaink, olvassunk sokat. Minden skillhez tartozik öt könyv, melyek segítségével emelhetjük az adott skill nagyságát.
- Mindig legyen bekapcsolva a futás, így automatikusan emelkedik az Athletics skillünk. Ezt még tovább fokozhatjuk, ha ugrálva közlekedünk, így az Acrobatics képességünk is folyamatosan emelkedik.
- Aki igazán profi tolvajszerszámokra vágyik (Grandmaster Lockpicks), az keresse fel Hecerinde-t balmorai otthonában. Nála mindig akad egy felesleges készlet.
- A vámpírizmus gyógyítható. Akit érdekel a téma, annak javaslom, hogy olvassa el a Private Papers of Galur Rithari (Tureynulal könyvtárában található) könyvet, abban vannak leírva a részletek.
- A játék sebességét jelentősen megnövelhetjük azzal, ha a látótávolságot a felére csökkentjük, s kikapcsoljuk a valós idejű árnyékokat. A morrowind.ini file-ban írjuk át a show fps nulla értékét egyre, ekkor megjelenik a jobb alsó sarokban a játék FPS értéke.

HUNTER: THE RECKONING

FŐ ELLENFELEK

Mivel a Hunter nem egy túl bonyolult játék, viszont a főellenfelek komoly gondokat okozhatnak, úgy gondoltuk, hogy mindegyiknél elmondjuk a nálunk legjobban bevált taktikát. Ha többen harcolunk, akkor a dolgunk általában könnyebb, ráadásul néha lényegesen, ezt is megemlítjük. Ne felejtsük, a speciális fegyvereket a főellenfelekre tartogassuk, a normál lények ellen csak akkor vessük be őket, ha már nem tudunk több töltényt felvenni.

1. ROTTEN GIANT

Ezt az ocsmány állatot a Playground pályán találhatjuk meg, ha kiirtjuk a zombikat az iskola körül. Miután feltűnt, vele együtt megjelenik még egy adag zombi és pár gargoyle – először őket kell elpusztítanunk, hogy ne zavarják meg a fő feladatot, a nagydarab barom kivégzését. Miután ez megvolt, a legjobb taktika az, ha szaladunk előle és közben hátrafelé tüzelünk – használjuk ellene gépfegyvert és shotgunt. Ha kifogynánk, akkor a pályán felvehetünk mindkettőből két darabot, valamint sérülés esetén használjuk a négy „töltettel" rendelkező gyógyító rúnát. A szörny háromféleképpen támad, mindet könnyen elkerülhetjük: amikor kis robbanó pókokat szór, azokat lőjük le, amikor pedig földrengést okoz, azt átugorhatjuk. A harmadik támadási formája a jobbegyenes, ha körbe-körbe futkározunk, akkor ezzel egyáltalán nem tud minket elérni. Ha kifogytunk a speciális fegyverekből, akkor az alap távolsági fegyverünket vegyük elő – ilyenkor már nem lehet neki sok hátra. Ha többen vagyunk, akkor a dolog még egyszerűbb: az óriás egyvalakit üldöz, addig a többiek felapríthatják közelharci fegyvereikkel.







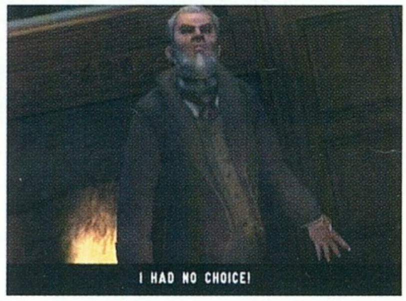
2. TEDDY BEAR

Miután Kaylie-t elkísértük a templomba (Church), a kislány babája átváltozik egy hatalmas mutáns macivá. A medve körülbelül olyan támadásokkal rendelkezik, mint az első főellenség, mégsem lesz vele olyan könnyű dolgunk, köszönhetően annak, hogy sokkal gyorsabb, mint gondolnánk. Szerencsére van egy életerőt és egy varázserőt visszatöltő rúna is a templomban, tehát remélhetőleg nem fogunk meghalni. Először intézzük el a kék szellemeket (shotgunnal), majd próbáljunk meg menekülés közben minden gépfegyverünket és maradék shotgununkat beleüríteni a maciba. Amikor földrengést csinál, akkor azt ugorjuk át, és mindenképpen kerüljük el, amikor megpróbál ránk hányni (érdekes játék ez...), mert jó nagyot sebez. Lassabb karakterekkel elég nehéz dolgunk lesz, mert elég könnyen beszoríthat minket – még szerencse, hogy a padokat szét lehet lőni.





3. DEGENHARDT



Mikor beérkezünk a régi kastélyba (Mansion1), verjünk le mindenkit a földszinten, majd menjünk fel a lépcsőn. Itt öt ajtó vár ránk, de egyelőre csak egy van nyitva – itt találjuk a kulcsot a következőhöz, majd így tovább az utolsó, kétszárnyú ajtóig. Itt vár minket a kastély ura, Degenhardt, aki családtagjait gyászolja – ez persze nem fogja megmenteni. A két előző lénnyel ellentétben Degenhardtot legjobban közelről tudjuk megsebezni. Ő csápokkal (egyszerűen kerüljük ki) és lövedékekkel (ugorjuk át) harcol, valamint az udvarban már látott csápokat idéz meg. Utóbbiakkal nem kell törődnünk, mert mindig újratermelődnek, koncentráljunk arra, hogy minél hamarabb leverjük a fickót. Használjuk el rá a láncfűrészünket, majd közelharci fegyverünkkel essünk neki. Ez a módszer persze azzal is jár, hogy sokat fogunk sebződni, valószínűleg párszor meg is fogunk halni, legalábbis akkor, ha először



próbálkozunk. Persze van egy életerőt regeneráló rúna a szobában, azzal is megpróbálkozhatunk, hogy odacsaljuk Degenhardtot, és amikor elkap minket lövedékével, azonnal gyógyítunk (ha Samantha is a csapatban van, akkor vele úgy helyezkedjünk, hogy a többieket is tudjuk gyógyítani).

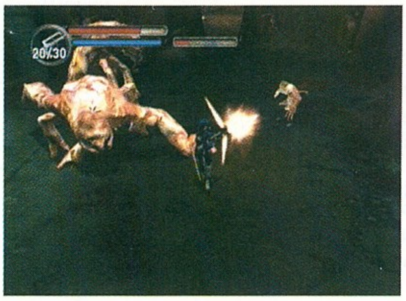


4. DR. HADRIAN



Miután leműszároltunk egy nagy adag normál ellenfelet a hullaházban (Morgue), eljutunk Hadrian doktorhoz, aki tetemeket preparál különféle módokon. Nem kicsit akad ki, amiért megzavarjuk, ezért azonnal nekünk is ront. Fő fegyvere egy mérgező zöld lövedék, amit alapesetben könnyű kikerülni, ráadásul eközben rá is üríthetjük tárainkat a dokira (gépfegyvert, shotgunt majd a rakétavetőt). A dolog nem is lenne nehéz, ha a doktor nem idézne meg néha ellenfeleket, akik rendesen bezavarnak: ezután körbe-körbe kell rohangálnunk úgy, hogy mindig Hadrian felé nézünk, és persze lőjük is folyamatosan. A szörnyeket (az első főellenfél, a Rotten Giant legyengített verziói) nem érdemes megölni, mert miután végeztünk velük, dr. Hadrian azonnal újakat hív. Többen játszva valaki a fenti taktikát végezze, a másik (a többiek) pedig álljanak a doki köré, és közelharci fegyvereikkel csapkodják.





5. CARPENTER

A Death Row pályán elég sokat kell irtanunk, amíg el nem érünk a főnökhöz (ha elakadnánk a könyvtárban, akkor keressük meg a többitől különböző polcot, az a titkos ajtó), de a speciális fegyvereinket ne használjuk el. Carpenter, aki eddig segített, kiborul azon, hogy mi öltük meg Hadriant, és nem hagytuk meg neki; dühében ránk támad. Először váltsunk rakétavetőre és miközben menekülünk Carpenter elől, lőjük szét a ketrecet, ami az átvezető jelenetben is fontos szerepet kapott. Ha ez megvolt, akkor váltsunk gépfegyverre és tömjük meg golyókkal. Ezután jöhet a lángszóró, az egész tankot használjuk el rá. Most már alig lehet HP-ja, úgyhogy essünk neki közelharci fegyverünkkel – legrosszabb esetben vesztünk pár életet. Ha többen vagyunk, akkor alkalmazhatjuk a Rotten Giantnál használt taktikát: egyvalaki menekül a többiek pedig eközben csapkodhatják (persze a ketrecet itt is szét kell szedni).





6. ARKADY

Szinte azonnal Carpenter halála után találkozunk szembe Arkadyval, akivel az egész kezdődött. Azonnal átalakul egy hatalmas farkasemberré, ráadásul elég erős támadásai vannak. A gyakrabban használt az, amikor üvöltésére megjelennek körülötte szellemek, és ha közel állunk hozzá, akkor sebződünk egy közepes mértékűt. Ha viszont sokáig állunk egy helyben, akkor egy fehér koponyát küld ránk, ez irgalmatlanul nagyot sebez. A legjobb taktika talán az, ha megpróbálunk előle minél messzebbre futni (de sosem megállva, hogy ne jöjjön a koponya) és amikor megidézi a szellemeket, belelövünk egy rakétát. Így használjuk el az összes lövedékünket, ha jól csináltuk (és eddig minden rakétát felvettünk), akkor az életerejének legalább kétharmadát levehetjük. Ha kifogytunk, akkor jöhet a shotgun, amit az előbbi, menekülős taktikával használjunk (csak persze ezzel mozgás közben is lőhetünk). A következő pályákon (tulajdonképpen egy menekülés pár korábban már meglátogatott helyszínen) még párszor meg kell vele küzdenünk, de itt egyre kevesebb életereje lesz, itt nem lehet gondunk – rakétát viszont semmiképpen ne használjunk.



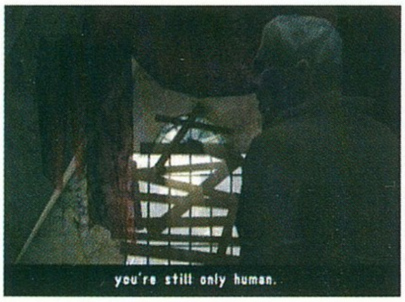




7. DEVIL DEGENHARDT



Amikor a kastélyban sikerül feljutni a padlásra (Attic), ott megtaláljuk Hadriant, amint éppen a Pokolra nyit átjárót. Kiderült, hogy az egész balhét ő szervezte, hogy feltámassza családtagjait (mi ennek zavartunk be, amikor Hadriannél felgyújtottuk a testeket). Degenhardt átváltozik egy hatalmas csápos lénnyé, akit láthatólag nem lehet megölni: amint lesebezzük a fele energiáját (ami egyébként nem tart sokáig), a kis oltár elé vonul és maximumra gyógyul. Eközben ráadásul csápol, lövöldözik, és más csápokat idéz meg. A megoldás a bedeszkázott ablak a szoba északnyugati részén, valahogy be kell engednünk a fényt. Sebezzük le Degenhardtot, hogy elmenjen középre, majd vegyük elő a láncfűrészt és vágjuk le a deszkákat az ablakról. Ha minden benzinünket elhasználtuk, akkor váltsunk rakétavetőre, abból néhány elég lesz ahhoz, hogy a deszkák leessenek, és a fény elérje az ördögi teremtményt. Degenhardt végleg elhalálozik, vadászunk pedig jó esetben megmenekül a városból (ha összegyűjtöttünk 50 ártatlant), rosszabb esetben viszont szörnyű halált hal. Mi mindenesetre gazdagabbak leszünk egy nehéz móddal – Nightmare –, illetve plusz egy ruhával minden karakternek.



PLAYSTATION 2 CHEATEK

ATV Offroad Fury

Gyors versenyzők
Válasszuk a pro-career módot, és névnek írjuk be: "ALLQUIKI". Ezzel valamennyi ATV a Ravage1000cc Quad ATV sebességével fog rendelkezni.

Downforce

Sérthetetlenség
A főmenüben üssük be: L1, Háromszög, R1, Háromszög, Le, Le, Kör.



Crash Arena
A főmenüben üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Négyzet, Le, Háromszög, Háromszög, négyzet.

Crash Arena 2-player
A főmenüben üssük be: Jobb, Bal, Bal, Kör, Fel, Háromszög, Háromszög, Négyzet.

Fejlettebb ellenfelek
A főmenüben üssük be: Háromszög, Jobb, Bal, Négyzet, Fel, Kör, Le, Jobb.

Beginner díj
A főmenüben üssük be: Jobb, Jobb, L1, Háromszög, Háromszög, R1, Jobb.

Intermediate díj
A főmenüben üssük be: Jobb, Jobb, Négyzet, Bal, L1, R1, Négyzet, Négyzet.

Expert díj
A főmenüben üssük be: Jobb, Jobb, Kör, Bal, L1, Kör, R1, Kör.

Intermediate bajnokság
A főmenüben üssük be: Le, Négyzet, Fel, Négyzet, Jobb, Jobb, Bal.

Expert bajnokság
A főmenüben üssük be: Le, Kör, Fel, Le, Kör, Kör, R1, L1.

Endgame

Cheat mód
Tüzeljünk egy semleges pontra, illetve töltsük



újra a pisztolyt a főmenünél: így betűzhetjük ki a csalókódokat. Magyarán egy tűzzel egy A-t írunk be, míg huszonhattal egy Z-t, és az újratöltéssel tudunk a következő betűhöz lépni.

Mester kód
Kódnak adjuk meg: "MEBIGCHEAT". Ha nem hibáztuk el, a képernyő villanni fog.

Arcade mód
Kódnak adjuk meg: "BLAM". Ha nem hibáztuk el, a képernyő villanni fog. Az Arcade Mode ezután az extras menüben jelenik meg. Csalás nélkül amúgy ennek előhozásához a játék teljesítése szükséges.

Country challenge
Kódnak adjuk meg: "ABROAD". Ha nem hibáztuk el, a képernyő villanni fog.

Mighty Joe Jupiter mini-játékok
Kódnak adjuk meg: "MIGHTIER". Ha nem hibáztuk el, a képernyő villanni fog. Csalás nélkül amúgy teljesíteni kell a Mighty szinteket a cadet training módban, hogy megnyissuk a "Mighty Joe Jupiter Trilogy" opciót, az easy szinteket, hogy megnyissuk a Mighty Joe Jupiter Episode 2-t, illetve a normal szinteket, hogy megnyissuk a Mighty Joe Jupiter Episode 3-at.

Jukebox és music test
Kódnak adjuk meg: "LETSBOOGIE". Ha nem hibáztuk el, a képernyő villanni fog. Csalás nélkül amúgy teljesíteni kell a Mighty Joe Jupiter Trilogy összes epizódját. A Music Jukebox opció az Options képernyőn jelenik meg.

Befejezés bónuszok
Teljesítve a játékot megjelenik az Arcade Mode, és azon belül a tükrözött pályákat tartalmazó Mirror Mode opció. Az Arcade mód többszörös teljesítéseivel pedig különböző fegyvereket lehet nyerni.

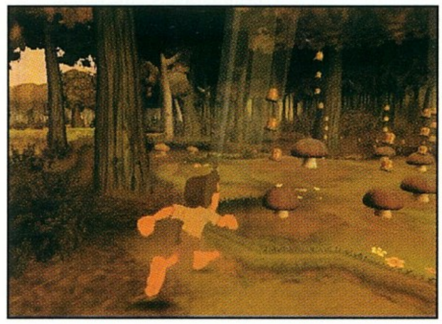
Gravity Games Bike



Különböző kódok
Az options menü cheat code képernyőjén írhatjuk be a következő kódokat:
Cheat mód: "LOTACRAP".
Maximum statisztika valamennyi bringásnak:"MAXSTATS".
Az összes bringa: "PIKARIDE".
Dennis McCoy's statisztikái: "DMCDMAN".
Bobby Bones választása: "BONEGUY".
Bird Brains választása: "FLYAWAY".
Hotty Babe választása: "BADGIRL".
Angus Sigmund választása: "SIGMAN".
Ramp Granny választása: "OLDLADY".
Oil Refinery szint: "OILSPILL".
Train Depot szint: "CHOOCHOO".
Museum District szint: "ARTRIDER".
Museum District Competition : "ARTCOMP".
Fuzzy's Yard szint: "FUZYDIRT".
Mount Magma szint: "VOLCANO".
Gravity Games Street szint: "PAVEMENT".
Gravity Games Vert szint:"GGFLYER".
Gravity Games Dirt szint: "MUDPUDLE".
Andre Ellison's FMV bejátszás:"ANDFMV".
Dennis McCoy's FMV bejátszás: "DMCFMV".
Jamie Bestwick's FMV bejátszás : "JAMFMV".
Leigh Ramsdell's FMV bejátszás : "LEIFMV".
Mat Berringer's FMV bejátszás: "MATFMV".
Reuel Erikson's FMV bejátszás : "REUFMV".
Fuzzy Hall's FMV bejátszás: "FUZFMV".

Herdy Gerdy

Cheat mód
A címképernyőn üssük be: L2, L1, L2, L1, Fel, R1, R2, R1, R2, Le, Select. Ha nem hibáztuk el, a képernyő elhalványul, majd visszatér, és a Start lenyomásával új opciók válnak elérhetővé a főmenüben.



Men In Black 2: Alien Escape

Sérthetetlenség
A "Press Start" képernyőn üssük be: Jobb, X, R1, Háromszög, Fel, L2, X, Bal, L1, Kör, X, R2.

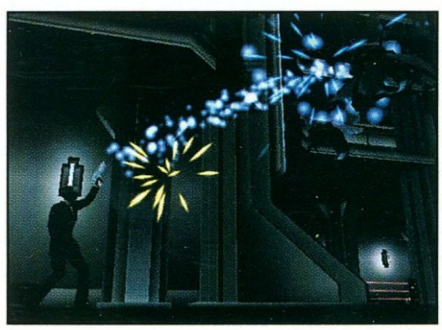
Az összes fegyver
A "Press Start" képernyőn üssük be: Fel, Le, X, Négyzet, R1, Háromszög, Háromszög, Bal, Kör, L1, L1, Jobb. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villanni fog.

Az összes szint
A "Press Start" képernyőn üssük be: R2, Háromszög, Bal, Kör, Négyzet, L2, Bal, Fel, X, Le, L2, Négyzet.

Az összes tréning küldetés
A "Press Start" képernyőn üssük be: Négyzet, Fel, L2, Bal, Háromszög, X, R2, Kör, Jobb, R1, Négyzet, Kör.

Teljes szint effekt
A "Press Start" képernyőn üssük be: Bal, X, Háromszög, Fel, X, Le, Négyzet, L2, Bal, R2.

Teljes önvezérlés
A "Press Start" képernyőn üssük be: Jobb, Fel, Négyzet, L1, Bal, Bal, L1, Bal, Kör, Bal.



PLAYSTATION 2 CHEATEK

Mike Tyson Heavywheight Boxing

Cheat mód
A "Press Start" képernyőn üssük be: Négyzet, Kör, L2, R2 – ezzel megkapjuk az összes boxolót, ringet és játékmódot.

Extra textúrák az egyéni bokszolókhoz
A "Press Start" képernyőn üssük be: L1, R1, X, X, Háromszög, X

Másfajta stáblista
A "Press Start" képernyőn üssük be: X, Háromszög, Négyzet, Kör

Nagy fej mód
A "Press Start" képernyőn üssük be: Négyzet, Kör, Fel, Le



Kis fej mód
A "Press Start" képernyőn üssük be: Négyzet, Kör, Le, Fel

Egyszerű mód
A "Press Start" képernyőn üssük be: Le, Fel, Kör, Négyzet

Szuper mutáns mód
A "Press Start" képernyőn üssük be: Négyzet, Bal, Fel, Háromszög

Az összes boxoló
Nyerjük meg a bronz, ezüst és arany öveket is, így megkapunk mindenkit, beleértve Mike Tysont is.

Mike Tyson challenge
Győzzük le Mike Tysont és szerezzük meg az arany övet.

Iron Mike választása
Nyerjük meg a Mike Tyson challenge-et.

MTV Music Generator 2

Rejtett burkolat
Menjünk a dal 999-es blokkjához (vagyis a képernyő legaljához) és válasszuk az opciót, amivel beírhatjuk a szerző nevét. Írjuk be: "JESTER" – ügyelve a kis- és nagybetűkre.

Zenei video megnézése
Menjünk az options menübe, és válasszuk a "Video Palette" lehetőséget, ahol a Gorillaz "Clint Eastwood" száma megnézhető.

Red Faction

Teljes életerő
Játék közben üssük be: Select, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Fel, Le, Le, Kör, Kör.

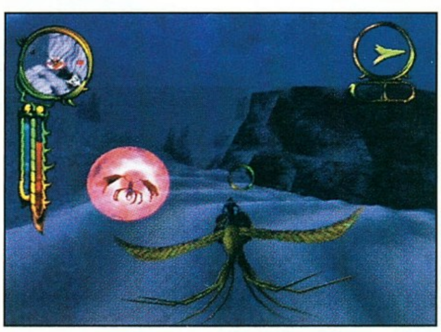
Az összes fegyver
Játék közben üssük be: Select, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Fel, Négyzet, Négyzet.

Minden megnyitva
A főmenünél tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Bal, Jobb, Fel, Le, Kör, Háromszög, Négyzet, X.

Savage Skies

Sérthetetlenség
Pauzáljunk, és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Fel, X.

Az összes kreatúra
A főmenünél üssük be: Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, X.



Az összes multi-player szint
A főmenünél üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Bal, Jobb, X.

Az összes feladat teljesítve
Pauzáljunk, és üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Le, Fel, Le, Le, X.

Crystal

Pauzáljunk, és üssük be: Bal, Jobb, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, X, X.

Sky Gunner

A képfrissítési sebesség rögzítése
A címképernyőn üssük be: Fel, Háromszög, Bal, Kör, Le, X, Jobb, Négyzet.

Copain aktiválása
Teljesítsük a játékot Femme szerepében.

Hardi aktiválása
Teljesítsük a játékot Copain és Ciel szerepében top money fokozaton, majd teljesítsük a játékot Rivallal is.



Rival aktiválása
Teljesítsük a játékot Ciel szerepében úgy, hogy nem vesztünk csatát Rivallal szemben.

Camera opció
Teljesítsük a játékot "SS" fokozaton.

Scene Select opció
Teljesítsük a játékot mind a négy karakterrel.

Survival mód
Teljesítsük a játékot Copain szerepében top money fokozaton.

Time Attack opció
Teljesítsük a játékot Ciel szerepében top money fokozaton.

Stuntman

Cheat mód
A "New Game" menüben a sofőrünk nevének adjuk meg: "MUssON" – ügyelve a kis- és nagybetűkre. Ezzel megnyílik az összes kocsi, kaszkadőrcucc, és mozielőzetes.

Az összes driving game, kocsi és cucc
A sofőrünk nevének adjuk meg: "Bindl" " – ügyelve a kis- és nagybetűkre. (A végén nagy i-ről van szó, nem pedig egy kis L-ről!)

Az összes kocsi
A sofőrünk nevének adjuk meg: "spiDER" vagy "ChUmP" – ügyelve a kis- és nagybetűkre.

PRISONER OF WAR



Kifogyhatatlan cuccok
Kódnak írjuk be: "dino".

Fejezetválasztás
Kódnak írjuk be: "ger1eng5".

Csak az első fejezet aktív
Kódnak írjuk be: "defaultm".

Az összes esemény egy nap
Kódnak írjuk be: "alltimes".

Csak a fontos események
Kódnak írjuk be: "coretimes".

Csak az aktuálisan fontos események
Kódnak írjuk be: "farleymydog".

First person mód
Kódnak írjuk be: "boston".

Felülnézetes mód
Kódnak írjuk be: "foxy".

Mindent szabad
Kódnak írjuk be: "fatty".

Óriás őrök
Kódnak írjuk be: "muffin".

Az éberség fokozása
Kódnak írjuk be: "quincy".

Dátum
Kódnak írjuk be: "dt".

PLAYSTATION 2 CHEATEK

Az összes kaszkadőrcucc
A sofőrünk nevének adjuk meg: "MeFf" – ügyelve a kis- és nagybetűkre.

Az összes mozi-előzetes
A sofőrünk nevének adjuk meg: "FellA" – ügyelve a kis- és nagybetűkre.

Bármikor Nitro
A sofőrünk nevének adjuk meg: "NiTrouS" – ügyelve a kis- és nagybetűkre.

Gyors start
A menet előtti visszaszámlálásnál tartsuk lenyomva az R1-et.

Pályaugró csalás
Miután felsültünk a feladat teljesítésével, az újrapróbálás helyett válasszuk a visszajátszást. A visszajátszás vége felé nyomjuk le az X-et folyamatosan, s ha jól időzítünk, hallhatunk egy kattanást, és mehetünk a következő felvételhez. Megjegyzés: mindez nyilván egy programhiba, ezért így nem kapjuk meg a végén a mozi-előzetest.

Nem hivatalos autólista:
Aston Martin DB7 Vantage: a fehér kocsi a "Live Twice For Tomorrow" filmből
Buick Skylark: A sárga-fehér kocsi
Chevrolet TrailBlazer: a fekete terepjáró
Chevorlet Truck: a monster truck
1969 Dodge Charger: a kék kocsi, narancssárga lángokkal
1969 Dodge Charger: a csíkos/csillagos festésű kocsi
Ferrari: a sárga, hátsó motoros kocsi, kerek féklámpákkal
Ford Mustang Fastback: a sárga kocsifekete csíkkal, "GT" felirattal a hátulján
Ford Van: a fehér furgon
Jeep Wileys: a zöld katonai dzsip
Lamborghini: a sárga kocsi fekete spoilerrel és a "Zardes" felirattal a hátulján



Lotus Espirit V8: a kék sportkocsi
Plymouth Hemi 'Cuda: a sárga autó fekete csíkkal az oldalán, 808-as számmal
Porsche RUF CTR-2: a piros sporkocsi turbófeltöltővel
Vespa: a sárga moped
General Lee Dodge Charger (a Hazárd megye lordjaiból): a narancssárga kocsi, fekete csíkkal az oldalán, 808-as számmal. A duda itt is a Dixiet játssza.

V-Rally 3

Mitsubishi Lancer Evolution VI
Nyerjük meg az 1.6L bajnokságot a career módban.

Subaru Impreza 2000
Nyerjük meg a 2.0L bajnokságot a career módban.

SEAT Cordoba Repsol
Teljesítsük a challenge módot.

Toyota Corolla V-Rally
Valamennyi pályán döntsük meg a legjobb időt.

Fordított pályák
Az egyes helyszíneken a Time Attack módban négy pálya van: miután az utolsón is nyertünk, megkapjuk a fordított pályákat.



Level 2 jogosítvány
Nyerjük meg a 2.0L bajnokságot kétszer, mire az új jogosítvánnyal level 2 szinten vezethetünk a single race módban.

Level 3 jogosítvány
Nyerjük meg a 2.0L bajnokságot négyszer, mire az új jogosítvánnyal level 3 szinten vezethetünk a single race módban.

Warriors Of Might And Magic

Az összes fegyver
Játék közben üssük be: L1, R2, R2, L1, R1, L2, L1, R2, L2, R2.

WORMS BLAST

Bónusz karakterek
A startképernyőn tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: 4xFel, 3xLe, 5xFel. Ha nem hibáztuk el, egy röplabda megy át balról jobbra, és toccsan bele a tengerbe. Ezzel Rocky, Superfrog és Fletcher lesz megnyitva. (Normál esetben ehhez a puzzle mód összes szintjét teljesíteni kell.)

Az összes tournament mód
A startképernyőn tartsuk lenyomva az L2-t, és üssük be: Fel, Fel, 6xLe, 3xFel. Ha nem hibáztuk el, egy röplabda megy át balról jobbra, és toccsan bele a tengerbe. (Normál esetben a puzzle mód egyes szintjeit teljesítve kapjuk meg a különböző tournament módokat.)



PS2 AR2 (+GAMESHARK) KÓDOK

Circus Maximus

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8267EE BCA99C80

Az AI Debug kirajzolása
DE9F3812 BCA99B83

Az összes pálya választható
DE824952 BCA99B83
DE824AF2 BCA99B83

Az összes harcos választható
DE824FEE BCA99B83

Az összes hajtó választható
DE824D1E BCA99B83

Az összes szekér választható
DE82434E BCA99B83

Az összes ló választható
DE8241FE BCA99B83

Max pénz az első verseny után
CEAC884A BCA9C292

Egykörös versenyek – Arcade
DE93F7B2 BCA99B84
DE93F7B6 BCA99B84
DE93F7AA BCA99B84
DE93F7AE BCA99B84

Húszkörös versenyek – Arcade
DE93F7B2 BCA99B97
DE93F7B6 BCA99B97
DE93F7AA BCA99B97
DE93F7AE BCA99B97



A legtöbb challenge - 1 kör
DE94741E BCA99B84
DE94741A BCA99B84
DE947426 BCA99B84
DE947422 BCA99B84
DE94742E BCA99B84
DE94742A BCA99B84
DE947436 BCA99B84
DE947432 BCA99B84
DE94743E BCA99B84
DE94743A BCA99B84
DE9474C6 BCA99B84
DE9474C2 BCA99B84
DE9474CE BCA99B84
DE9474CA BCA99B84
DE9474D6 BCA99B84
DE9474D2 BCA99B84
DE9474DE BCA99B84
DE9474DA BCA99B84
DE9474E6 BCA99B84
DE9474E2 BCA99B84

Nincs törés
DE81EF7A BCA99B83
DE81EF7E BF899B8B

PLAYSTATION 2 ACTION REPLAY 2 (+GAMESHARK) KÓDOK

Sosincs kudarc a challenge-eknél
DE800AAA BCA99B83
DE800AAE BF899B8B

Az ellenfelek lefagyasztása
DE811F46 BCA99B83
DE811F56 F8ACE383

Örökélet
DE9B7C2A F8AADA03
DE9B7C32 68EAA83F

Az ellenfeleknek nincsenek skalpjaik
DE9B6FD6 6809A41F
DE9B6FC2 E0B99B83

Drakan: The Ancients Gates

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1853E59E
EE8EE212 BCF4AADA	EEB2A8C6 BCF4A112



Sok pénz
DE4F44DE 3BA89AC8 DE4F355E 3BA89AC8

Örökélet
DE4F3B9A 2F4367C8 DE4F354A 2F4344C8

Rengeteg Skill Point
DE4F44EE 2F4367C8 DE4F356A 2F439AC8

Gyakori szintugrás
DE4F44E2 2F6AE2D3 DE4F3562 3BA89AC8
Érdemes bekapcsolni, aztán menteni, és visszatölteni az állást.

Looney Tunes: Space Race

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	3EABFE16 FC83CA2B
EE84900A BCA99C80	DE131412 A0A2890F

99 Pont a tournament módban
FE1E8C4E BCA99BE6 CE000F2E BCA99E6A

Örök érmék
DEA52E0E DFB0B4FB DEA5CC0E C19E7B82

Az összes pálya megnyitva
DEA52E2E BBA89A82 DEA5CC2E BBA89A82
CEA52E1E BCA99A82 CEA5CC1E BCA99A82

Az összes karakter megnyitva
CEA5CC24 BCA99C82

Mindig van turbó
0E1CADBA BCA99B83
CE1CADBA BCA99B88

Örök folytatási lehetőség
FE344F0A A0AD4C23

Men In Black II Alien Escape



PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1853E59E
EE959A5E BCA99C80	EE8EFE7A BCBCDDBA

Szintek/Tréning/Max tűzerő/Fegyverek/Boss Mód/Agent Data/Alien Data/Making Of megnyitva
DE5E7EA6 BDAA9C84
DE5E7EA2 BDAA9C84

Óriási pontszám
DE70B536 0CBE9D7C

Örökélet
DE70B57A BCA99B86 CE70D97A BCA99C8C

Végtelen életerő
DE70B502 FE719B83 CE70D90C BCA9DD4B

Örök Xeno bomba
DE70B522 BCA99B8C CE70D922 BCA99C8C

Az ellenség nem lő
DE6EAD62 BCA99B83

Eszelős Futás
DE6EAE76 FBA89B83 DE70D936 1C9E7B82

Nincs vágás
DE86C4BE BF899B8B
DE86C4BA BCA99B83

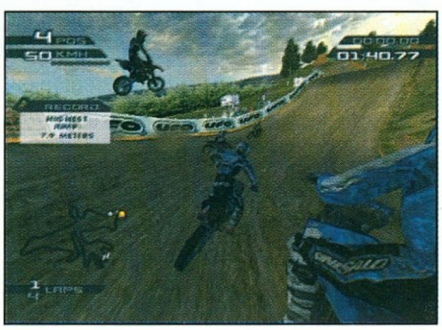
Ostoba ellenfelek
DE50C37E BCA99B83

Nincs stopper
DE96E8EE BF899B8B
DE96E8EA BCA99B83

MX Rider

M
NTSC
0E3C7DF2 1645EBB3 EC8783A8 14293294
0C246F13 F8FCFDFD

Sok pénz - File 1
3C37EF97 85F19EFF



Sok pénz - File 2
3C37F18F 85F19EFF

Sok pénz - File 3
3C37F387 85F19EFF

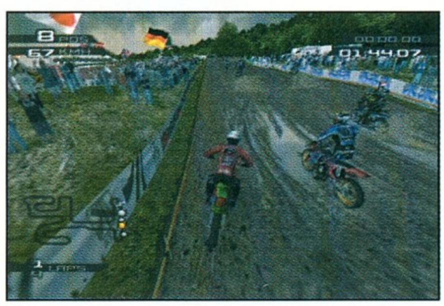
Sok pénz - File 4
3C37F57F 85F19EFF

Sok pénz - File 5
3C37F777 85F19EFF

Challenge – Easy / Spike
2C372307 F8FCFEF1 1CD77970 61DFB00C
2C37230B F8FCFEF1 1CD77974 61DFB00C
2C37230F F8FCFEF1 1CD77978 61DFB00C
2C372313 F8FCFEF1 1CD7797C 61DFB00C
2C372317 F8FCFEF1 1CD77980 61DFB00C
2C37231B F8FCFEF1 1CD77984 61DFB00C
2C37231F F8FCFEF1 1CD77988 61DFB00C
2C372323 F8FCFEF1 1CD7798C 61DFB00C
2C372327 F8FCFEF1 1CD77990 61DFB00C
2C37232B F8FCFEF1 1CD77994 61DFB00C
2C37232F F8FCFEF1 1CD77998 61DFB00C
2C372333 F8FCFEF1 1CD7799C 61DFB00C
A karakterek megnyitásához indítsunk egy challenge-et, majd lépjünk ki.



Challenge – Medium / Jenny
2C372337 F8FCFEF1 1CD779A0 61DFB00C
2C37233B F8FCFEF1 1CD779A4 61DFB00C
2C37233F F8FCFEF1 1CD779A8 61DFB00C
2C372343 F8FCFEF1 1CD779AC 61DFB00C
2C372347 F8FCFEF1 1CD779B0 61DFB00C
2C37234B F8FCFEF1 1CD779B4 61DFB00C
2C37234F F8FCFEF1 1CD779B8 61DFB00C
2C372353 F8FCFEF1 1CD779BC 61DFB00C
2C372357 F8FCFEF1 1CD779C0 61DFB00C
2C37235B F8FCFEF1 1CD779C4 61DFB00C
2C37235F F8FCFEF1 1CD779C8 61DFB00C
2C372363 F8FCFEF1 1CD779CC 61DFB00C



Challenge – Hard / Alien
2C372367 F8FCFEF1 1CD779D0 61DFB00C
2C37236B F8FCFEF1 1CD779D4 61DFB00C
2C37236F F8FCFEF1 1CD779D8 61DFB00C
2C372373 F8FCFEF1 1CD779DC 61DFB00C
2C372377 F8FCFEF1 1CD779E0 61DFB00C
2C37237B F8FCFEF1 1CD779E4 61DFB00C
2C37237F F8FCFEF1 1CD779E8 61DFB00C
2C372383 F8FCFEF1 1CD779EC 61DFB00C
2C372387 F8FCFEF1 1CD779F0 61DFB00C

PLAYSTATION 2 ACTION REPLAY 2 (+GAMESHARK) KÓDOK

2C37238B F8FCFEF1 1CD779F4 61DFB00C
2C37238F F8FCFEF1 1CD779F8 61DFB00C
2C372393 F8FCFEF1 1CD779FC 61DFB00C

Egykörös versenyek
4CD77918 1456E7A6

Nincsenek ellenfelek
4CD77920 1456E7A6

No One Lives Forever

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EEA95786 BCA99C80

Nem kell tölteni
CE61FC7A BCA99BA1

Oni

PAL **NTSC**
M
ECB3FD1C 142BD6B0 ECB3FF0C 142BD5F8

Örökélet
4CF9EFC8 1456E7DD 4CF9D948 1456E635



Örök Equaliser lőszer
4CC5D2C2 1456E79F 4CC5BC42 1456E79F

Örök Black Adder lőszer
4CC5D432 1456E7AF 3CF9D614 1456E765

Láthatatlanság
4CF9D8C6 1456B00C

Egyszerű gyilok
3CA62A56 1456E7A6

Parappa The Rapper 2

PAL **NTSC**
M
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1645EBB3
EE8ECE22 BCBE5942 0C075FD3 F891B6FF

Az összes szint megnyitva
C138C6D6 BCA99B87 C138A6C6 BCA99B87

Jókora pontszám
CE866636 BCA99A82 2C0FC107 F8FC270F

Rap Cool
CE866612 BCA99B83 2C0FC1EB F8FCFEFE

Rap Good
2C0FC1EB F8FCFEF1

1. szint teljesítve
C138C58E BCA99B87 C138A5FE BCA99B87

2. szint teljesítve
C138C58A BCA99B87 C138A5FA BCA99B87

3. szint teljesítve
C138C596 BCA99B87 C138A586 BCA99B87

4. szint teljesítve
C138C592 BCA99B87 C138A582 BCA99B87

5. szint teljesítve
C138C59E BCA99B87 C138A58E BCA99B87

6. szint teljesítve
C138C59A BCA99B87 C138A58A BCA99B87

7. szint teljesítve
C138C5A6 BCA99B87 C138A596 BCA99B87

8. szint teljesítve
C138C5A2 BCA99B87 C138A592 BCA99B87

Az összes korona az 1. szinten
C138C56E BCA9ADB7 C138A55E BCA9ADB7

Az összes korona a 2. szinten
C138C56A BCA9ADB7 C138A55A BCA9ADB7

Az összes korona a 3. szinten
C138C576 BCA9ADB7 C138A566 BCA9ADB7

Az összes korona a 4. szinten
C138C572 BCA9ADB7 C138A562 BCA9ADB7

Az összes korona az 5. szinten
C138C57E BCA9ADB7 C138A56E BCA9ADB7

Az összes korona a 6. szinten
C138C57A BCA9ADB7 C138A56A BCA9ADB7

Az összes korona a 7. szinten
C138C506 BCA9ADB7 C138A576 BCA9ADB7

Az összes korona a 8. szinten
C138C502 BCA9ADB7 C138A572 BCA9ADB7

Prisoner Of War

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EEA40CE2 BCE38D72



Az összes Secret
DE5618FE BCA99B85
DE5618FA BCA99B85
DE561886 BCA99B85
DE561882 BCA99B84
DE56188E BCA99B84
DE56188A BCA99B84

A második szint megnyitás
FE56B889 BCA99B86



A harmadik szint megnyitása
FE56B870 BCA99B86

A negyedik szint megnyitása
FE56B8DB BCA99B86

Az ötödik szint megnyitása
FE56BF42 BCA99B86

Az idő lefagyasztása (R2+L2+Fel)
0E59C478 BCA99772
DEAE6722 68E99B9F
0E59C478 BCA99772
DEAE672E 002A3B83

SPACE CHANNEL 5

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8B1816 BCC51B7A

Nincsenek szívek - sérthetetlenség
DE8D17D2 E0AB9A82

Debug mód
DE8D10A2 BCA99B83
DE8D108A BCA99B83
DE8D109E E0AB9B84

Max rangsorolás – 1. szint
DEC3E70E FF719B83
DEC3E70A FF719B83
DEC3E716 FF719B83
DEC3E712 FF719B83
DEC3E71E FF719B83
(Csak az első bootnál.)

Max rangsorolás – 2. szint
DEC3E6AE FF719B83
DEC3E6AA FF719B83
DEC3E6B6 FF719B83
DEC3E6B2 FF719B83
DEC3E6BE FF719B83
(Csak az első bootnál.)

Max rangsorolás – 3. szint
DEC3E10E FF719B83
DEC3E10A FF719B83
DEC3E116 FF719B83
DEC3E112 FF719B83
DEC3E11E FF719B83
(Csak az első bootnál.)

Max rangsorolás – 4. szint
DEC3E7CE FF719B83
DEC3E7CA FF719B83
DEC3E7D6 FF719B83
DEC3E7D2 FF719B83
DEC3E7DE FF719B83
(Csak az első bootnál.)



PLAYSTATION 2 ACTION REPLAY 2 (+GAMESHARK) KÓDOK

Az idő újraindítása (R2+L2+Le)
0E59C478 BCA99742
DEAE6722 80FD9B9F
0E59C478 BCA99742
DEAE672E 022940A3

Shifters

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE9EB1BA BCE6651A



Rengeteg arany
CE40C9F8 BCA99282
DE3DB76A C19E7B82
(Csak az első szinten működik.)
Az R1-et kell lenyomni

Inf Ability Points
CE40C9F8 BCA99882
CE41DD9A BCA99B85
(Csak az első szinten működik.)
Az R2-t lenyomni, majd az X-et nyomkodni kell

Star Wars: Starfighter

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1853E59E
EE8EF18A BCA99C80	EE8D2CEA BCE64316

Könnyen szerezhető aranymedálok
CE416468 BCA99B83 CEC798F6 BCA99B86

Star Wars: Super Bombad Racing

PAL	NTSC
M	
ECA856B4 1435A490	ECA85968 1456E60A

Repülő mód
3CB4EE0B 1456E7B1

Örök turbó
1CBE4414 1456E7A5

AAT Battle Tank választása
1CAAA31C 1456E7A6
(Semmilyen más kódot ne használjunk ezzel!)

Darth Vader választása
1CAAA394 1456E79D 4CAAA394 1456E79D
(Semmilyen más kódot ne használjunk ezzel!)

Boba Fett választása
1CAAA31C 1456E7A7
(Semmilyen más kódot ne használjunk ezzel!)

Pörgő versenyzők
1CAAA270 1456E6A5
(Semmilyen más kódot ne használjunk ezzel!)



Apró versenyzők
1CAAA270 1456E765
(Semmilyen más kódot ne használjunk ezzel!)

TD Overdrive

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFCDA BCA99C80	EE8EFCEE BCC5AF5A

Az összes kocsi megnyitása
DE9A2022 BDAA9C84 DE9A2E22 BDAA9C84
DE9A202A BDAA9C84 DE9A2E2E BDAA9C84
DE9A2036 BDAA9C84 DE9A2E2A BDAA9C84
DE9A2032 BDAA9C84 DE9A2E36 BDAA9C84
DE9A203E BCAA9C84 DE9A2E32 BDAA9C84
DE9A2E3E BDAA9C84

Az összes szint
DE9A20D2 BDAA9C84
DE9A20DE BDAA9C84
DE9A20DA BDAA9C84
DE9A20E6 BDAA9C84
DE9A20E2 BDAA9C84
DE9A20EE BDAA9C84
DE9A20EA BDAA9C84
DE9A20F6 BDAA9C84
DE9A20F2 BDAA9C84

Nincs Motion Blur effektus
DE982F6A BCA99B83

Végtelen idő - Underground Race
CE00681A BCA9A63B

Ostoba ellenfelek
DE8E6A5E BF899B8B DE987466 3BA89A82
DE8E6A5A BCA99B83

Lopakodó kocsik
DE95F3A6 BCA99B83

Őrült sebesség
DE9768AE BCA99B83

Lassú Pong
DE99E686 BCA99B92

Turbó Pong
DE99E686 BCA99B82

Több sebesség az L1+L2-vel
0E9564F8 BCA99582
DE004E9A BCA9B2F3

Több idő az R1+R2-vel
0E9564F8 BCA99082
DE00789A BCA9B2F3

Idő lenullázása az L1+R1-gyel
0E9564F8 BCA98E82
DE981B46 BCA99B83
0E9564F8 BCA98E82
DE981F0E BCA99B83

The Shadow Of Zorro

M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8BF56A BCBCA4FA

Örökélet
DE8FFFFA F8AC9BBE
DE8FFF86 F00C603F
DE8FFF82 480C9B83
DE8FFF8A CCAC9B89
DE8FFF8E E0AD9BE6
DE8FFFAA E0AC9BF3
DE8FFFB6 C4AD5DCB
DE8BF592 C4AC9A43

Örök pisztolylőszer
DE8FFF92 5C0D9CAF

VAMPIRE NIGHTS

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	EC8383AC 144828E4
EE80D34E BCA99C80	

Sérthetetlenség az 1-es játékosnak
CE4EF7BE BCA99B88 4CE0B358 1456E79E

Örök lőszer és nincs töltés az 1-es játékosnak
CE4EF772 BCA99B8C 4CE0B394 1456E79D

Sérthetetlenség az 2-es játékosnak
CE4EF43A BCA99B88 4CE0B4A0 1456E79E
CE4EF406 BCA99B88

Örök lőszer és nincs töltés az 2-es j átékosnak
CE4EF43A BCA99B8C 4CE0B4DC 1456E79D

Könnyű főellenségek
CE916962 BCA99B83

Örök folytatási lehetőség
CEAE77A6 BCA99C51 4CE0AEFC 1456E79D



PS2 AR2 (+GAMESHARK) KÓDOK



Örök bomba
DE8FFF9E 5C0D9CAB

Örök rózsa
DE8FFF9A 5C0D9CA7

Örök altatóbomba
DE8FFFA6 5C0D9CA3

Wacky Racers: Dastardly And Mutley

PAL
M
ECB5EA8C 1456E60A

Állandó 10 Wacky érme
4CD6CE14 1456E79F

Egykörös versenyek
4CD6CEF8 1456E7A4

Csekély gravitáció
1CBB56A0 1E56D57C

World Destruction League: WarJetz



PAL
M
EC8E1E80 1456E60A

9999 Bux
4CAE7E76 1456089C

Pályaválasztás
4CBC89D8 1456E7A2

Sérthetetlenség
4CBC2B1C 1456E7A2

Turbo Jetek
4CBC2B24 1456E7A2

3 pontos fegyverek
4CBC2A38 1456EAA5

Turbó tűz
4CBC2A28 1456E7A2

Dupla tüzelés
4CBC2A2A 1456EAA5

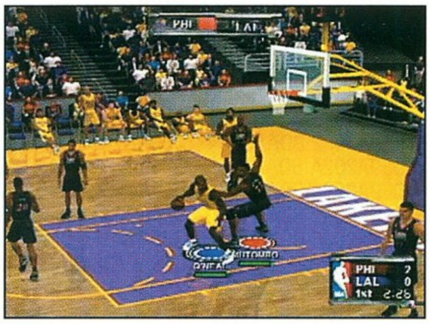
GAMECUBE CHEATEK

NBA Courtside 2002

Controller Stress Test képernyő
Lépjünk be a skills mode képernyőre, ahol a "Three Point Contest" és a "Practice" opciókat találjuk. Tartsuk lenyomva az X + Y-t és nyomjuk az analóg kart Fel, ugyanakkor a C-kart Le.

Titkos csapatok
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, X, Jobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Az arcade vagy a quick play módot választva a három új csapat sárgán lesz jelezve.

Kis játékosok
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Jobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



Nagy fejek
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Bal. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

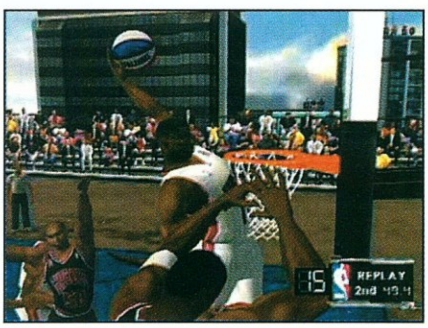
Kis fejek
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Nagy kezek
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Le. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Láthatatlan játékosok
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, X, Jobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Furcsa szabad dobások
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, X, Le. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

A vendégcsapat mezének átváltása
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, Y, Bal. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



A hazai csapat mezének átváltása
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, Y, Jobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

A "Controller Stress Test" opció ki/bekapcsolása
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, X, Bal. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

SSX Tricky

Cheat mód
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + R-t és üssük be: A, B, Z, X, Y, Z, B, Y, Z, X, A, Z. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Teljes statisztikák
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + R-t és üssük be: B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Mix Master Mike választása
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + R-t és üssük be: A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Mallora deszka
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + R-t és üssük be: A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ezután válasszuk Eliset, aki a Mallora deszkával, kék ruhában fog megjelenni.



A Pipedream pálya aktiválása
Az összes akadálypályán nyerjünk medált.

Az Untracked pálya aktiválása
Az összes versenypályán nyerjünk medált.

Uberboardok
Nyissuk meg egy-egy karakterhez az összes trükköt: ezzel aktiváljuk a hozzá tartozó legjobb deszkát.

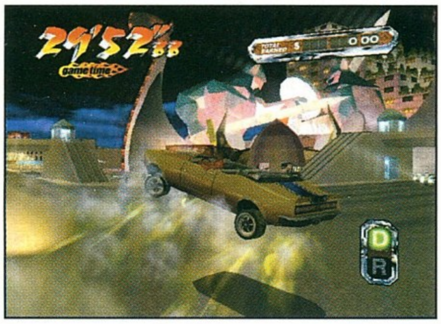
Másfajta ruhák
Az új ruhák kiérdemléséhez végezzünk valamennyi trükkel a "trükk-könyvből". A végső, krómruha aktiválásához pedig teljesítsük a world circuit módot "Master" rangsorolással.

Új karakterek
Nyerjünk arany medált a world circuit módban az alábbiak szerint:
Brodi - egyet
Zoe - kettőt
JP - hármat
Kaori - négyet
Marisol - ötöt
Psymon - hatot
Seeiah - hetet
Luther - nyolcat

XBOX CHEATEK

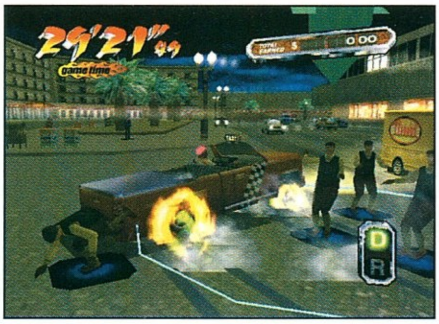
Crazy Taxi 3

Expert mód
Menjünk a karakterválasztáshoz, s tartsuk lenyomva a Fekete + Fehér gombokat, és nyomjunk egy A-t. Ha nem hibáztuk el, alul kiíródik az „expert" szó, s ezzel nem lesznek semmilyen útjelzések a terepen.



A nyilak kikapcsolása
Menjünk a karakterválasztáshoz, s tartsuk lenyomva a Fehér gombot, és nyomjunk egy A-t. Ha nem hibáztuk el, alul kiíródik, hogy „no arrows".

A célmegjelölések kikapcsolása
Menjünk a karakterválasztáshoz, s tartsuk lenyomva a Fekete gombot, és nyomjunk egy A-t.



Ha nem hibáztuk el, alul kiíródik, hogy „no destination marks".

Az összes sofőr
Menjünk a Crazy X módban, és végezzünk az S-S szinttel.

West Coast, Small Apple és Glitter Oasis térképek
Végezzünk az 1. szinttel a Crazy X módban.

Több kocsi
Végezzünk a 2. szinttel a Crazy X módban.

Another Day mód
Végezzünk a 3. szinttel a Crazy X módban.

Mike Tyson Heavyweight Boxing

Cheat mód
A "Press Start" képernyőn üssük be: X, B, L, R – ezzel megkapjuk az összes boxolót, ringet és játékmódot.

Nagy fej mód
A "Press Start" képernyőn üssük be: X, B, Fel, Le.

Kis fej mód
A "Press Start" képernyőn üssük be: X, B, Le, Fel.

Egyszerű mód
A "Press Start" képernyőn üssük be: Le, Fel, B, X.

Az összes boxoló
Nyerjük meg a bronz, ezüst és arany öveket is, így megkapunk mindenkit, beleértve Mike Tysont is.

Mike Tyson challenge
Győzzük le Mike Tysont és szerezzük meg az arany övet.

Iron Mike választása
Nyerjük meg a Mike Tyson challenge-et.



HUNTER THE RECKONING





Az összes fegyver
Játék közben üssük be: B, Fel, Bal, Le, Jobb, B, B – így valamennyi fegyverből a legjobbat kapjuk.

Sound test
Játék közben üssük be: Bal, Bal, B vagy 2xJobb, B.

Nightmare és Alternate hunter mód
Teljesítsük a játékot, s így az új módok a Special Features képernyőn jelenik meg – utóbbinál a négy karakter másfajta ruhában lehet.

Jó befejezés
Legalább 50 ártatlan lelket mentsünk meg, mielőtt visszatérnénk a vonatra.

Outlaw Golf

Cheat mód
Hozzunk létre egy új fájlt és névnek adjuk meg: "Golf_Gone_Wild" (ügyelve a kis- és nagybetűkre). Ezzel valamennyi pályát, golfozót, ütőt, és eseményt megnyitunk.

Bónusz ruhák
A karakterválasztás képernyőjén tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: Y, Y, Fehér, Y, Fekete, Y.

Nagyobb labda
Játék közben tartsuk lenyomva az R-t és üssük be: 3xFel, Le. Ha megismételjük a kódot, még tovább növelhetjük a hatását.



Kisebb labda
Játék közben tartsuk lenyomva az R-t és üssük be: 3xLe, Fel. Ha megismételjük a kódot, még tovább növelhetjük a hatását.

The Elder Scrolls: Morrowind



Az életerő visszaállítása
Játék közben a B-vel lépjünk az inventory képernyőre, és nyomjuk le az L-t vagy az R-t, hogy behozzuk a stats képernyőt. Jelöljük ki a "Health" opciót, és üssük be: Fekete, Fehér, 3xFekete, majd tartsuk lenyomva az A-t egészen addig, míg meg nem felel a szint.

A varázserő visszaállítása
Játék közben a B-vel lépjünk az inventory képernyőre, és nyomjuk le az L-t vagy az R-t, hogy behozzuk a stats képernyőt. Jelöljük ki a "Magicka" opciót és üssük be: Fekete, Fehér, Fehér, Fekete, Fehér, majd tartsuk lenyomva az A-t egészen addig, míg meg nem felel a szint.

A fáradtság visszaállítása
Játék közben a B-vel lépjünk az inventory képernyőre, és nyomjuk le az L-t vagy az R-t, hogy behozzuk a stats képernyőt. Jelöljük ki a "Fatigue" opciót és üssük be: Fekete, Fekete, Fehér, Fehér, Fekete, majd tartsuk lenyomva az A-t egészen addig, míg meg nem felel a szint.



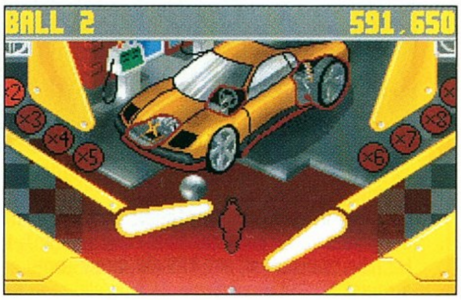
GAMEBOY ADVANCE SAROK

PINBALL CHALLENGE DELUXE

BEGOLYÓZTUNK

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **BINARY9**





Újabb hónap telt el, és egy újabb fantasztikus játék jelent meg kedvenc GBA-nkra. Sőt: játékok, ugyanis a Deluxe alcímet viselő játék valójában két, évekkel korábban megjelent amigás flipperprogramot egyesít. Mind Pinball Dreams (1993) és a Pinball Fantasies (1994) rendkívül sikeresek lettek megjelenésükkor, jóval egymillió felett fogytak. Később átírták őket több konzolra, sőt a Fantasies még a Sega hordozható gépére, a GameGearre is kijött.

A Ubi Soft megvette a jogokat a pár éve csődbe ment eredeti fejlesztőktől (megérdemlik, hogy megnevezzük őket, ők voltak a 21st Century Entertainment), és egy új fejlesztőbrigád, az angol Binary9 segítségével átkonvertálták a két programot egy GBA-kártyára. Az átirat 100%-os, tehát minden zene (több mint 350 dallam és hang), lámpácska (453) és pálya (nyolc) a helyén van – csak a kisebb képernyő miatt kisebb részt látunk be a pályából.

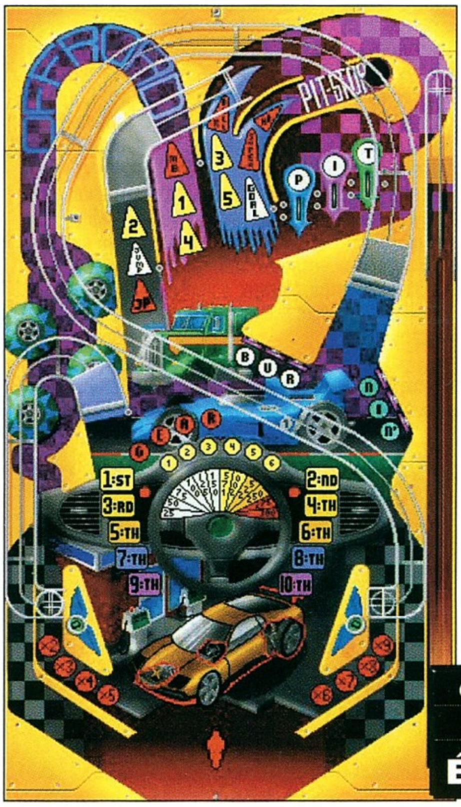
Ugyana játék semmi extrát nem nyújt – mondjuk megnyerhető asztalokat, vagy a Pokémon Pinballhoz hasonlóan különböző tulajdonságú ütőket –, de az asztalok annyira jó designnal rendelkeznek, hogy erre nem is lesz szükség. Én például a Stones n' Bones vagy a Speed Devil pályával órákon keresztül elvoltam, döntögettem a saját rekordjaimat, egyre újabb és újabb lehetőségeket fedeztem fel. Egyébként a pályák teljesen eltérnek egymástól, de egyikre sem lehet azt mondani, hogy rossz lenne.

Az első asztal, az Ignition például szinte teljesen üres, alig van benne pár pontot adó dolog; itt az lesz a dolgunk, hogy egy űrhajót indítsunk el. A Steel Wheel egy vonatos-vadnyugati helyszín, ahol rengeteg íven küldhetjük el a golyót. A Pinball Dreams legjobb pályája – szerintem – Beat Boksz volt, és itt is igen élvezetes vele játszani; itt az lesz a feladat, hogy slágerünket minél magasabbra juttassuk a toplistákon. A Nightmare nekem a legkevésbé szimpatikus, itt egy temetőben kell kavarnunk a különböző szellemek és élőholtak között. A Partyland talán a legzsúfoltabb asztal, itt minden lövés rengeteg pontot fog hozni a konyhára. A $Billion Gameshow nevű helyszín rengeteg pontot kínál, talán itt lehet a legkönnyebben elérni a százmilliós álomhatárt. A Speed Devilben egy autót kell a maximumra tuningolni, a Stones n' Bonesban pedig ismét az élőhalottak világába látogathatunk el. Utóbbi pálya egyébként több szaklap (mármint flipperes, nem videojátékos) szerint a „valaha készült legjobb digitális flipperasztal".

A Pinball Challenge Deluxe-ban a golyó fizikája nem túl jó. Nagyon pontosan lehet lőni, de az szinte már a golyó kilövésekor látszik, hogy a valósághoz nem sok köze van. Ez már abból is megfigyelhető, hogy a golyó nem a felületeken gurul, hanem azok felett lebeg egy picivel. Olyan is, van, hogy a labda felgyorsul: mondjuk belelőjük egy ívbe, de a valós világban nem menne keresztül rajta; itt viszont „felszippantja" valami erő. Ez, mint mondtam, semmit nem ront a játék élvezetén, nagyon ki lehet tanulni ezt a könnyedebb golyóbist.

A grafika nem túl parádés, de legalább mindig pontosan látjuk, hogy mi zajlik a képernyőn. A zenék fantasztikusak, és szinte minden kis bigyó más hangot ad ki,l ha nekiküldjük a labdát. A PCD hibái ellenére a legjobb jelenleg kapható flipperprogram GBA-ra, ráadásul nyolc asztala van; ezt nehéz lesz lepipálni.







GRAFIKA	80 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	92%

MUPPET PINBALL MAYHEM

LÁTVÁNYOS SHOW

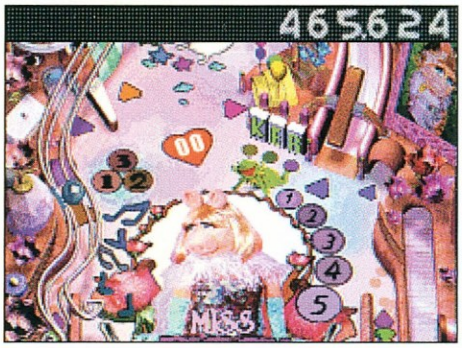
KIADÓ **NEWKIDCO** FEJLESZTŐ **DIGITAL ECLIPSE**

Előző számunkban már említettük, hogy rengeteg flipperjáték készülődik GBA-ra, a Pinball of the Dead után máris itt van a következő (illetve következők). A tengernyi rajz- és bábfilm licenccel rendelkező NewKidCo a Muppet Show négy szereplője köré építette a játékot.

Egy flipperjátéknál mindig az az első, hogy megnézzük a fizikát: sikerült-e a lehetőségekhez képest pontosan visszaadni egy fémgolyó viselkedését a gépen. Örömmel jelenthetjük, hogy az eddig kipróbált három GBA-s flipperprogram közül messze ebben modellezték le legjobban a golyót: pontosan lehet érezni, hogy milyen lendülettel, milyen erősen kell meglőnünk, hogy a kívánt helyre repüljön. Nyoma sincs annak a légiességnek, mint a Pinball of the Deadben, ezért aztán a játékélmény is sokkal jobb.







Négy asztalt próbálhatunk ki (a negyediket az Adventure-módban nyithatjuk meg), és mindegyik hozza az adott figura világát: Brekinél az erdőben járunk, míg Miss Röfi asztala teljesen rózsaszín. Egyébként a pályák is realisztikusak, semmi olyan extra dolog nincs bennük, amit egy igazi asztalon ne lehetne megcsinálni (mint mondjuk a Pinball of the Dead mászkáló zombijai). Mindenhol könnyen észre lehet venni, hogy hová kell ütni a golyóbist, és még multiball is van. Igaz, ilyenkor a kis képernyőn nem lehetne követni a három labdacs mozgását egyidejűleg, ezért aztán ilyenkor csak az asztal alsó részét látjuk, a két lenti ütőkarral – így persze elég nehéz kihasználni, hogy három labdánk van.

A grafika egész jó, bár néha nem fogjuk tudni, hogy hol van a golyó – de ennek ellenére a pályák szépen vannak kidolgozva, és még a labdának a színe is változik, annak függvényében, hogy milyen lámpácskák mellett gurul éppen. Ezzel szemben a zene és a hangok nagyon gyengék lettek, és szinte azonnal kikapcsoltam őket; nem csak magukban rosszak, de még recsegnek is...

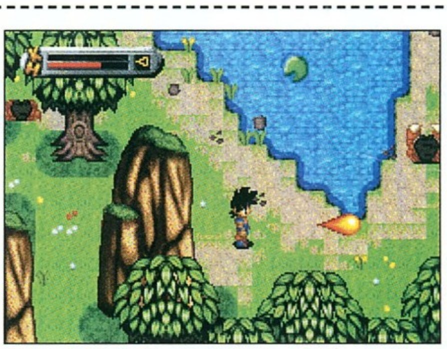
A Muppet Pinball Mayhem legnagyobb balszerencséje, hogy szinte vele egy napon érkezett meg a Pinball Challenge Deluxe, ami sokkal több (és jobb) pályát nyújt, mint ez. De Brekiékkel sincs baj, kitűnő befektetés lehet a program.

GRAFIKA	80 %
HANG	50 %
ÉRTÉK	83%

DRAGON BALL Z – LEGACY OF GOKU

GYENGE SÁRKÁNY

KIADÓ **INFOGRAMES** FEJLESZTŐ **WEBFOOT**



Előrebocsátanám, hogy Dragonballos múltam mindössze néhány, a Cartoon Networkön véletlenül elcsípett epizódból áll, így nem tudtam a kellő lelkesedésre szert tenni a tesztelés előtt.

A Legacy of Goku története nagy vonalakban a rajzfilmsorozatot követi, minden fontosabb karakterrel találkozni fogunk, és minden helyszínt felkereshetünk – a fő küldetésünk az lesz, hogy visszaszerezzük elrabolt Gohan fiunkat. Maga a játék egyébként igen egyszerű, tulajdonképpen egy sima akciójátékról van szó, amit megfejeltek egy elég gyengécske fejlődési rendszerrel. Arról van szó, hogy Goku szinte minden akciója után (nemcsak szörnyek leverésekor, de még a beszélgetéseknél is!) kapunk pár tapasztalati pontot, amik szükségszerűen maguk után vonják, hogy sűrűn fogunk szintet lépni. Ilyenkor életerőnk, illetve kí-erőnk (erről később) növekszik, és néha kapunk egy új támadási formát. Alapból Goku ugyanis csak egy ütéssel rendelkezik, illetve egy erősíthető tűzgolyóval. Utóbbi mellé megszerezhetjük például a sorozat egyik legdurvább mozgását, a Kamehamehát is. Ezek a speciális támadások kí-erőt fogyasztanak (a zöld csík a képeken), ez magától is visszatöltődik. A repülés is szerepel a programban, de eleinte nem túl sokat: a jobb flipperkar lenyomásával reppenhetünk, meglehetősen korlátozott távolságra.





A játék során rengeteg küldetést fogunk kapni, ezek elképesztően egyszerűek: szedjünk össze pár pornómagazint, vigyünk el valakit a házába, kapjuk el a tolvajokat – semmi olyan nincs, amin el kellene gondolkodni, hogy hogyan is kellene megoldani. Mindehhez vegyük a gyengécske grafikát (a filmből kiszedett állóképek viszont nagyon jól néznek ki), a teljesen elrontott harcrendszert, valamint azt, hogy nem lehet átlósan mozogni (szerintem a program élvezetének egyik legnagyobb akadálya). Sajnos az Infogrames elpuskázta a nagy lehetőséget, nem sikerült kirukkolniuk egy jó Dragonballos programmal (ennek ellenére a Legacy of Goku a negyedik helyen van az amerikai eladási listákon...).

GRAFIKA	70 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	70%



POSTAI MERÉNYLET

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!

Úgy látszik, a szabad idő nyáron rendszerint megnövekedő mennyiségével párhuzamosan nő a levelezési kedv is (nagyon helyes!), mert ebben a hónapban vagy háromszor annyi levelet kaptunk, mint átlagosan. (Apropó: ebbe a számba nem fért be Mentőöv – vegyétek úgy, hogy éppen egy bányatavon van használatban –, legközelebb megpróbálunk neki nagyobb helyet szorítani, hogy az e havi adag is beférjen a jövő havival.) Hál'Istennek igen sok reakció érkezett az előző levelezésben pedzegetett DVD-téma kapcsán is, igyekszünk most jobbára ezek közül szemezgetni.

Helló Playtime!
Üdv az egész csapatnak. Az újság nagyon jó, komolyan egyre jobb, mondom ezt úgy, hogy az összes szám megvan. Na én szeretnék segíteni nektek, ezért megírom mi a véleményem a DVD melléklettel kapcsolatban. Szerintem az újság indulása óta ez lenne a legnagyobb pozitívum. Kicsit részletezve: Van ugye három Next Gen konzol (PS2, Xbox, GC), ebből kettő DVD-s és szerintem azzal mindenki egyetért, hogy ha egy játékot lát mozgás közben és van róla egy jó cikk, akkor kétszer olyan biztosan el tudja dönteni, hogy megveszi-e vagy sem. Ti profik vagytok, én meg csak egy kis ember, aki segíteni szeretne, szerintem, ha az újságban azokról a játékokról, amik pl. 75% feletti értékelést kaptak, beraknátok egy kis videót (1-2 perc, DVD-re ráfér), akkor ez már nemcsak egy újság, hanem egy profi videojáték kalauz lenne.

Véleményem szerint GC videókat is lehetne feltenni, mert ők gépükön nem, de ha esetleg van PC-s DVD-jük, vagy havernál meg tudnák nézni, milyenek az új GC-s játékok mozgás közben. Sajnos sokszor nem a kiadók hibájából, de a játékokkal foglalkozó újságok nagy részében a képek messze nem adják vissza a játék igazi szépségét. **(Hm, ez igaz, de ez nyomdatechnikai probléma. Egyébként annyit még hozzátehetünk a meglátásodhoz, hogy néha ennek éppen az ellenkezője igaz: az újságokban megjelent – a játék kiadójától származó vagy netről letöltött – képek lényegesen szebbek, mint a valóság.)** Engem nem zavarna a szükséges áremelés, mert a DVD olyan minőségi javulást jelentene az újságnak, amiért megéri megvenni.

Én egy lelkes Xbox-os vagyok, aki tudja, hogyha ti DVD-s újság lesztek, akkor nekem be kell szereznem egy DVD-kitet, de ez bőven megéri, ha belegondolok, hogy sokkal biztosabban tudok majd dönteni a játékvásárlásban. Levelemet betehetnétek a többi közé, hogy a többi gamer is lássa, és ők is írják meg, mi a véleményük.

Kozol rulez!
Üdvözlettel:
Cs. István, Jászberény

Korrekt, úgy látszik, mégsem vagyunk teljesen hülyék, mert részünkről is ugyanezzel a gondolatmenettel ugyanide jutottunk el. A véleményünk egyébként tökéletesen megegyezik a GC-vel kapcsolatban is: a saját, semmivel sem kompatíbilis formátumuk mindig is – viszonylag – jól szolgálta az elsődleges célját (a másolásvédelmet), nem véletlenül produkálták egy-egy játékuknál a legnagyobb eladásokat. (Mondjuk a Microsoft se piskóta, hozza a szokásos formáját: vajon mi a jó édes anyjukért

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTI

kell KÜLÖN megvenni egy DVD-kitet és egy távirányítót, ha Sonyék kényelmesen be tudták építeni az egészet az alaphardverbe?! Jó, persze, mindenki tudja, hogy miért...) Ettől függetlenül nem szeretnénk lemondani egy leendő DVD-n a GC-s cuccokról sem, lévén ugyanolyan remek kis játékplatform, mint az Xbox és a GameCube. Most már komolyan gondolkozunk rajta, hogy karácsonykor (vagy sokkal inkább: a jövő májusi E3 után, amikor ugyebár csak úgy tobzódnak a DVD-re kívánkozó anyagok), megpróbálkozunk egy DVD-melléklettel – aztán majd meglátjuk, hogy fogadjátok. *Viszont addig is:* ha valakinek hasonló ötletei, javaslatai, netán ellenérvei vannak az ügy kapcsán, az ne habozzon mihamarabb megosztani velünk. Thx.

***

Szasz Playtime team!

Rengeteg megválaszolandó kérdéssel és ötlettel fordulok hozzátok.

1. Szerintem az ajándék CD király volt és olyan ötletem támadt, hogy a Preplay és a Playnews lehetne egy CD-n és akkor senki sem panaszkodna, hogy a poszter sok helyet foglal és a Postai merényletnek több oldala lenne és a teszteknek is. De ez csak ötlet, ha nem érdekel felejtsétek el.

Ööö, azért az nem árt, ha egy lapon belül van valamelyes tagozódás. Mi igazából úgy gondoltuk, hogy a DVD-n szerepelhetnének azok a képek (netán videók), amik a hírekből kimaradtak. Ha pedig valakinek nincs szüksége a poszterre, akkor is helypazarlásnak fogja tartani, ha telefonkönyv-méretben jelenünk meg.

2. Egy régebbi számban azt írtátok, hogy demo CD sajnos nem kerülhet be az újságba. Én azt szeretném kérdezni, hogy a hónap sikerjátékából lehetne-e teljes verziós játék.

Mindent lehet, ez a lehetőségek világa! Azonban attól tartok, hogy ez egy kicsit (olyan 14-15 ezer forinttal) megdobná a lap árát. Szóval ezt az ötletet azért még átgondoljuk egyszer-kétszer...

3. Mindenhol azt hallottam, hogy a PSX lejátssza a PS2-es játékokat Igaz ez?

Hát ebben a formában nem. Inkább talán fordítva.

4. Mi az a Gameshark és Action Replay 2?

Kicsit leegyszerűsítve a dolgot egy memóriakártya-foglalatba dugható kártya. A múlt havi számunk Mentőövében Vári Zoli tartott róla egy kiselőadást, további részletek tehát ott.

u.i.: Légyszi válaszoljatok, fontos lenne, hogy mi a véleményetek.

Timkó Gábor, Budapest

***

Sega's-tok Istenkirálycsászárok és kedves V. Z. zombi úr!

A levelem elején szeretnék szólni a két bakonyszombathelyi gyerekhez: szerintetek, ha kinyírjátok az egész Playtime-teamot, ki fogja csinálni ezt az áldást, amit Playtime!-nak hívnak?

Válaszolok helyettük. Továbbra is mi, csak az egyelőre még nem nyilvánvaló, hogy ettől mennyei lesz-e vagy pokoli...

Visszatérve hozzátok, elsőként szeretném megköszönni V.Z. tanácsát! Szeretnék is vele élni: reklamálnék a pólóval kapcsolatban! Sőt, szerintem már eleget késett ahhoz, hogy meglepjetek egy kulcstartóval is!

Természetesen küldjük. (Hogyne!) Még valami? Esetleg némi magyarázat annak kapcsán, hogy ez miért több mint fél évvel az után kezdett el hiányozni, ahogy meg kellett volna kapnod? :-D (Vári Zolit meg majd alkalmasint jól megrúgom!)

Az újsághoz adott CD tök süti volt. Az állandó DVD már Xbox 6 szintűvé emelné az újság így is magas színvonalát. Plusz lehet, hogy egy cseppet több munkátokba kerülne, de az újságot kiadhatnátok jelenlegi formájában is, az árat nem emelve, ezzel megoldanátok azok problémáit is, akiknek az áremelkedés gondot jelentene (és a kiadó is megnyugodhatna).

Ha jól értem, arról van szó, hogy lehetne egy DVD-s verzió, meg egy anélküli. Az elképzelés nem rossz, habár a magyar tapasztalatok (igaz, PC-s újságok kapcsán) azt mutatják, hogy nem járt jól, aki megpróbálta.

Jó ötletnek tartanám azt is, hogy ha az előszóba betennétek a stábfotót is.

Mert még nem láttál bennünket. Mi csak közepesen nem vagyunk szépek, Grath és Vári Zoli viszont különösen!

Remélem ez a levél nem fog olyan sokáig kallódni, mint az előző, és nem is kérdeztem törvénybe ütköző dolgokat. További nagyon sikeres munkát! Üdv: EKE

Volna egy hirdetésem is...

...remélem nem baj, hogy nem küldtem el a csekken a pénzt.

De igen baj! (Bár nem nekem, hanem neked.) A csekkel bizonyítod, hogy feladtad a pénzt, és ha mégsem jelenik meg a hirdetésed, akkor mehetsz a független magyar bíróságra (hát legalábbis ha van ilyen), minket pedig tíz év gályarabságra ítélnek. Viszont ha legközelebb is borítékban küldesz pénzt, akkor megint betolok egy sört az arcomba belőle, és ráfogom a postásra, hogy ő nyúlta meg a lét. (Miért adsz el PS2 kontrollert, vegyél inkább hozzá egy PS2-t!

***

Kedves Playtime Team!

Tollat kellett (vagy írógépet) ragadnom, hogy elmondjam, mi nyomja a szívemet. Az augusztusi számban azt olvastam, hogy a későbbiekben lehetne DVD az újságban. Namármost, ez nagyon király lenne, de ez csak az Xbox és PS2 tulajokat tenné boldoggá (vagy akinek van valami DVD lejátszója). A GameCube gazdáknak pedig ez kifejezetten szar lenne, azé' me' 1. nem tudnák lejátszani 2. magasabb árat fizetnének az újságért. Úgyhogy ez nem valami jó dolog... Na mindegy, amúgy a nyár közepén vettem egy fekete GC-t.

(Valamiből én ezt már megsejtettem...) Ezzel kapcsolatban lenne pár kérdésem:

1. A Resi Zero megjelenik idén?

Nálunk biztos, hogy nem, de az eredeti rész szeptember 13-án érkezik el hozzánk. Amerikában egyébként a Zero október legvégén jön ki, és ott még idén boltokba kerül a RE2 és a RE3 is, ezek viszont egyetlen pixel módosítás nélkül a DC-s verzió átiratai lesznek.)

2. Az Animal Crossing karácsonyra kapható lesz nálunk?

Sajnos ez sem nyert. Egyelőre be sem jelentették az európai verziót – Amerikában egyébként szeptemberben jelenik meg.

3. A Phantasy Star Online-t mikor lehet nálunk kapni, és ha megjelenik, mennyi lesz az online játék?

Pontosan erre sem tudunk válaszolni, de az biztos, hogy idén nem fogsz vele játszani. Az online játék várhatóan 10 dollár körül lesz havonta.

Még régebbi téma, de előhozom: megvan az összes Playtime!, még régen amikor meg lehetett nyerni a PS2-t, visszaküldtem a 12 képrészletet. Aztán semmi. Vártam-vártam...semmi... „Hát ez van!"-mondtam magamban, amikor megtudtam, hogy nem én nyertem a PS2-t. De azt már nem bírtam elviselni, hogy pólót se kaptam! (ha az a baj, hogy későn ért oda a levél, akkor a posta a hibás, tök tetűk!!!) Úgyhogy most kárpótlást követelek!

Azt hiszem, ezt a történetet valakivel már megvitattam az imént... Mindenesetre belekotrok a borítékokba, és ha tényleg benne vagytok, akkor elküldjük azokat, amiket a Vári Zoli lenyúlt. (Legközelebb majd nem osztogat tanácsokat! :-D)

Amúgy semmi bajom az újsággal, sőt nagyon is szeretem, és mindig meg fogom venni a következő adagot. Na sziasztok, legyetek rosszak (az a jó) **(Na, EZT viszont tudjuk vállalni!)**, legyen sok GC teszt, meg minden!

A „leghűbb" olvasótok: Balee_ Szombathelyről

***

Üdv!!! Nem tudom tőletek megkérdezhetném-e, hogy a Dynasty Warriors 3-at honnan szerezhetném meg eredetiben. Nekem azt mondták, hogy nincs forgalmazója ezért nem lesz Magyarországon. Az biztos, hogy külföldről meg lehetne, de hát az túl messze van. Rendelni meg... hát... nem bízok benne. Jó lenne ha tudnátok válaszolni!

Én sem tudok magyar Koei-disztribútorról, ami ezért nem jelenti azt, hogy ne lehetne magyarországi boltban kapni DW3-at. Van egy csomó hirdetőnk, hívd fel őket, hogy te erre vágysz. Talán kitalálnak valamit. Hopp, megy a vonatom! ....Sziasztok!

Olvasói hirdetések

Playstation 2, memóriakártyával, Action Replay készlettel, DVD távirányítóval, RGB kábellel, játékokkal eladó. Ár: 85.000.- Ft
Tel.: 06-70-2512-110

Eladó Sega Dreamcast játékokkal és PS2 gamepad. Megegyezés levélben, vagy telefonon. Svélecz Gábor, 8865 Tóthszentmárton, Alkotmány u. 14. 0630-435-97-67

A hirdetés díja szavanként 20 Ft + ÁFA (a név, a cím és a telefonszám nem számít szónak). Mivel ez az ár roppant baráti, ezt a hirdetési lehetőséget kizárólag magánszemélyek vehetik igénybe és kizárólag jogtiszta játékok cseréjére/eladására/vételére, valamint hardverekre vonatkozhat. Ha hirdetni akarsz, fizesd be rózsaszín postai utalványon címünkre a hirdetés díját (Vogel Publishing 1300 Budapest 3, Pf. 210.), majd küldd el a befizetést igazoló szelvény fénymásolatát és a hirdetést ugyanerre a címre.

PLAYNEXT

THE THING (PS2/XBOX)

DOLGUNK VAN...





ENCLAVE (XBOX)

TRÓNKÖVETELŐ A MORROWIND NYOMÁBAN?

MARK OF KRI (PS2)

KRIJELENTHETJÜK, HOGY KRI JELE KRITIKÁN FELÜLI





CRAZY TAXI 3 (XBOX)

HOVA EZ A NAGY FEJLŐDÉS? SEHOVA...

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Layout: Kristóf Gábor
Laptervezés: Müller Mihály
Tördelőszerkesztő: Végh György

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:
Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

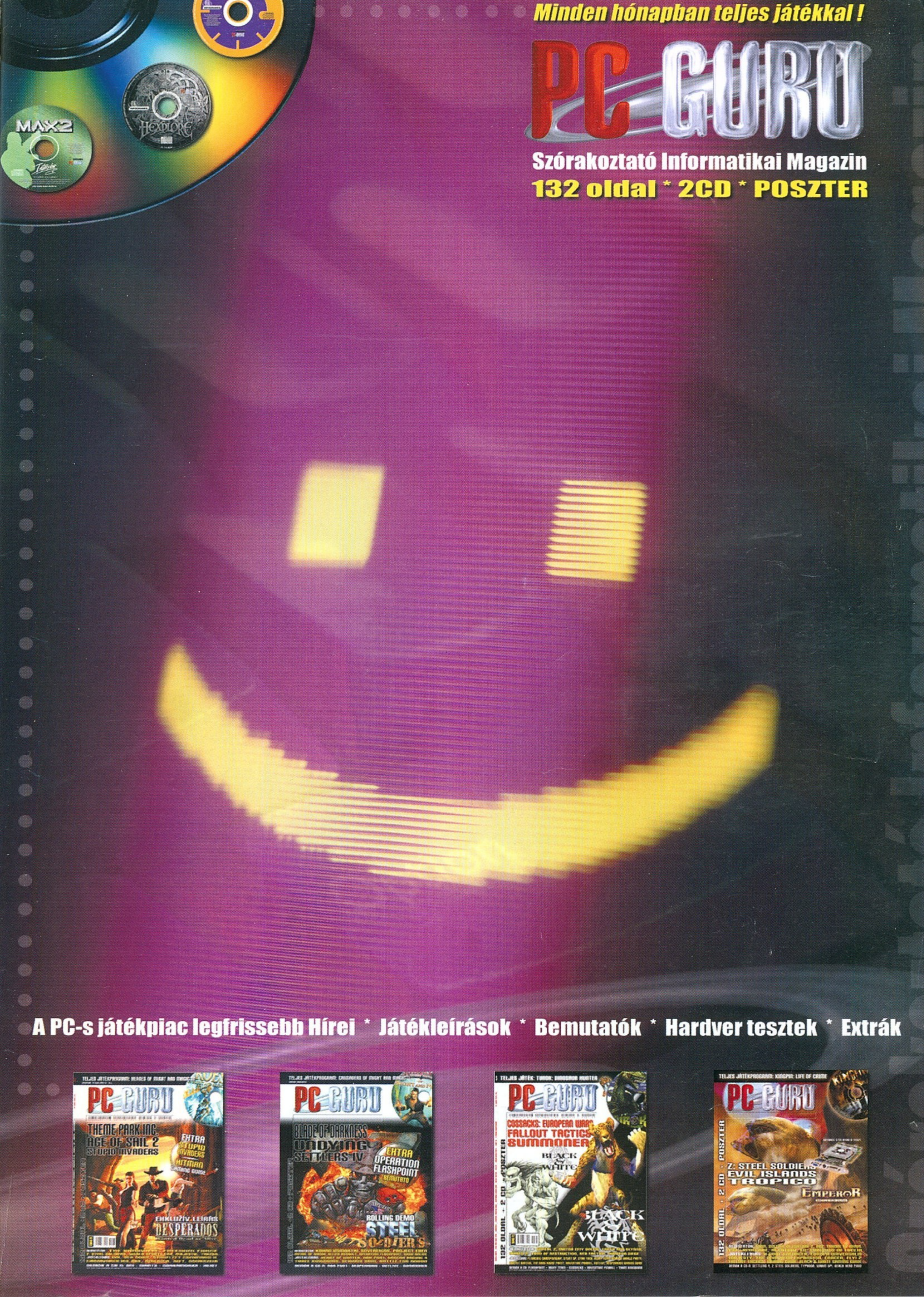
Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 4482 Ft ,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823



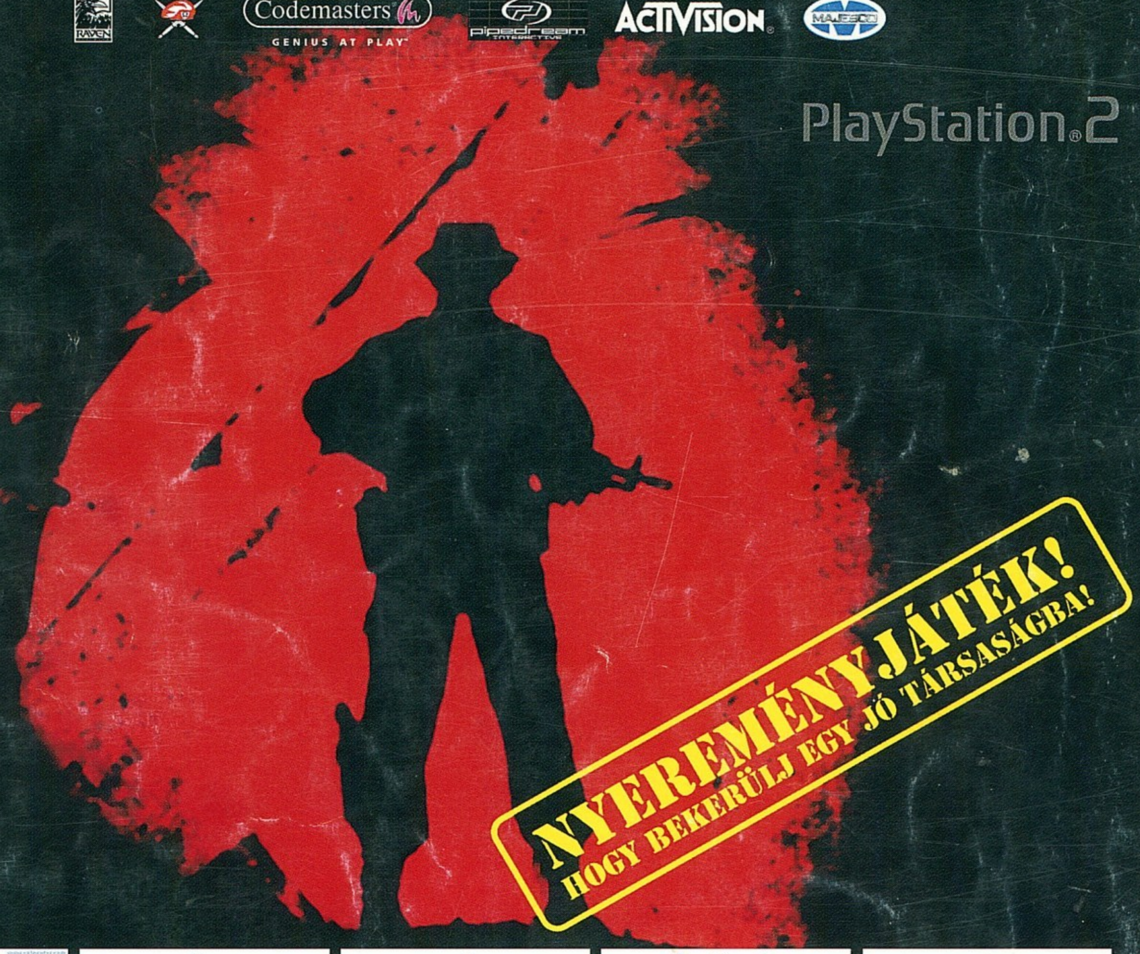
Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák
THEME PARK INC
AGE OF SAIL 2
STUPID INVADERS
HITMAN
DESPERADOS
BLADE OF DARKNESS
UNDYING
SETTLERS IV
OPERATION FLASHPOINT
ROLLING DEMO
STEEL SOLDIERS
COSSACKS: EUROPEAN WARS
FALLOUT TACTICS
SUMMONER
BLACK & WHITE
Z: STEEL SOLDIERS
EVIL ISLANDS
TROPICO
EMPEROR

automex.hu MULTIMÉDIA

SOLDIER OF FORTUNE
GOLD EDITION

Codemasters GENIUS AT PLAY · pipedream interactive · ACTIVISION · MAJESCO

PlayStation®2





Hogy hívják a Soldier of Fortune játékok főszereplőjét?

A megoldásokat 2002. szeptember 9-ig várjuk, nyílt levelezőlapon.

A 10 szerencsés nyertes egy-egy

SOLDIER OF FORTUNE GOLD EDITION

PS2-es játékkal lesz gazdagabb!

Beküldési cím:

Vogel Publishing Kft.,

Playtime szerkesztősége, 1300 Budapest, 3., Pf.: 210